joystick

SOLUCES 89

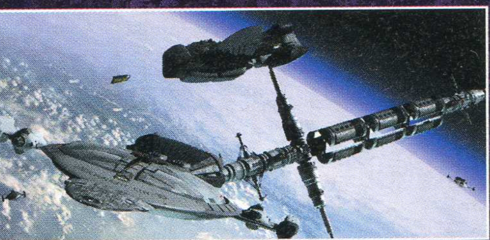
3615 JOYSTICK

The Curse of MONKEY ISLAND LA SOLUTION

JEUX CRACK & EN DÉTRESSE
8 pages de trucs et d'astuces

Sans oublier les soluces de :

I-War, Zork et Lands of Lore 2







SUPPLÉMENT GRATUIT AU NUMÉRO 89 DE JOYSTICK

édito

Ce mois-ci, vous retrouverez la rubrique En Détresse que nous avions dû supprimer dans le Booklet Soluces du mois dernier, faute de place. Mis à part ça, Pete Boule s'est farci la soluce de The Curse of Monkey Island, c'est-à-dire le troisième volet de l'une des plus fabuleuses trilogies des jeux d'aventure. C'est plein d'humour, et Pete a bien rigolé. Il en rit encore, d'ailleurs... ce qui n'est pas le cas de Kika. Elle a préféré terminer Zork, Grand Inquisitor. Elle en a bavé, et en plus, ce n'est pas drôle du tout. Du coup, elle a enchaîné sur un autre truc pas drôle : une petite aide sur Lands of Lore 2. Et tout cela pendant que Pete rigolait dans son coin. Tenez, il rigolait même pendant qu'il jouait à I-War. "Je vais faire le Guide de jeu", qu'il disait en riant. Et tout cela pendant que Kika pleurait... Ah oui, au fait, le mois prochain vous pourrez rire avec Pete, car on va inclure des dessins très drôles dans ce même livret. Ouh la la, ça va être drôle de chez Drôle ! Quoique...vous savez, l'humour...

Lord Casque Noir









JOYSTICK SOLUCES 89 est édité par la société Hachette Disney Presse SNC au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 86 00
Télécopie : 01 41 34 87 99
Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Associés : Hachette Filipacchi Presse, The Walt Disney Company France
Directeur de la publication : Bruno Lesouef
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédaction et coordination : Jérôme Darnaudet (casque@joystick.fr)
Ont participé à ce numéro : Olivier Aubin (iansolo@joystick.fr), Pierre Le Pivain (Pete Boule), Gabriel Lopez (crack@joystick.fr)
Direction artistique et mise en page : Alain Langlois (Linos@club-internet.fr)
Secrétariat de rédaction : Simone Audissou, Lionel Barcilon
Correction révision : Michèle Jean-Jean
Correction photographique : Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 89 de Joystick est une publication Hachette Disney Presse
Vous désirez envoyer vos astuces ou poser des questions ? Vous pouvez le faire en écrivant à la rédaction : "Joystick Soluces", 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex, ou en contactant directement un membre de l'équipe. Pour ceux qui n'ont pas Internet : 3615 JOYSTICK, c'est bourré de soluces, d'astuces et d'aides de jeu. Tout jeu crack publié, c'est 50 francs, toute soluce, c'est 300 balles.

sommaire

Et hop, la solution complète de l'excellent Zork. Ce soft au scénario pour le moins délirant échappe au monde du jeu d'aventure classique. Il est d'autant plus déroutant si vous aviez joué aux épisodes précédents. Quoi qu'il en soit, inutile de vous prendre davantage la tête puisque voici ici même la solution à tous vos problèmes.

4 — SOLUTION Zork Grand Inq





Le guide I-War. Pour ce genre de produit, il est plus simple de faire un guide qu'une solution complète. Or, seule l'expérience pourra vous aider à en comprendre les ficelles… l'expérience, ou un petit guide comme celui-ci !

10 — SOLUTION I-War









14 — SOLUTION The Curse of Monkey



Si vous n'aviez jamais joué à un Monkey Island, je vous conseille fortement de retrouver les deux précédents volets. Nous les avions d'ailleurs édités dans le Hors-série de Joystick (jeux complets) du mois de décembre 96. Mais qu'importe, Monkey Island est très certainement LE jeu d'aventure par excellence. Cette troisième partie jouit d'un graphisme magnifique.

22 — SOLUTION Lands of Lo

Le mini-guide Lands of Lore 2. Voici une petite aide pour Lands of Lore 2. Il s'agit d'un résumé d'astuces qui vous permettront de finir plus facilement votre quête.

Zork Grand Inq

La magie est un art difficile à maîtriser. Combien d'entre vous s'y sont essayés et ont réussi un sort ? Moi, apparemment, je suis une grande nulle : je ne suis même pas arrivée à émettre des étincelles. Mais ce n'est pas pour ça que je suis devenue un tyran anti-magie. Par contre, dans le royaume de Zork, un échec a donné un petit Hitler prêt à toutes les bassesses pour détruire les pouvoirs qui se refusent à lui. On pourrait presque dire maintenant : Zork, contrée en manque de sauveur.



PORT FOOZLE

Allez à Port Foozle en vous dirigeant sur le halo bleu. Pas loin du quai, dans un bac à glace, se trouvent une canette et un poisson, à côté un bouton de contrôle de volume. Mettez-le à fond. Quand la voix devient surpuissante, récupérez la canette. Vous prenez la bande de plastique en même temps.
Allez sur le quai. Placez le plastique sur le crochet. Poussez le levier. (attention, j'ai dit : "poussez le levier", et non pas : "je mangerais bien du canard"). Le crochet plonge dans l'eau. Il remonte avec une caisse. Ouvrez la caisse et prenez la lanterne qu'il y a dedans.
Amenez-la au magasin de réparation de lanternes. Pour entrer, montrez la lanterne à travers l'huis. Jack la regarde, puis va chercher du matériel. Profitez-en pour lui piquer un cigare (dans la boîte devant vous). Une fois sorti, dirigez-vous vers la partie grillagée du village. À gauche, il y a un tonneau et, à droite, des automates. Mettez-y le feu, à ces pantins, et cachez-vous dans le tonneau. Jack arrive. Il se fait prendre par la milice. Repartez à son magasin pour récupérer la lanterne.
Sortez du village et retournez au carrefour. Prenez le chemin de droite pour rejoindre le monastère. Récupérez la corde suspendue au panneau. Repartez dans l'autre sens. Suivez la direction "Ailleurs". Accrochez la corde au montant du puits. Descendez.
Le Donjon Master se décide à vous parler. Une fois que Y'Gael vous a donné le livre de sorts, regardez le seau à côté de vous et prenez le jeton de métro (attention, le jeton, et non la poubelle). Dirigez-vous vers la porte. Ouvrez votre livre de sorts et lancez Rezrov sur la porte. Prenez les escaliers pour descendre.

LE CROISEMENT

En bas des escaliers, vous voyez un panneau de premiers secours pour aventurier. Prenez le marteau. Brisez la glace. Prenez l'épée et la carte.
Allez à l'arbre-parapluie juste à côté. Une partie de son feuillage est violet, or le sort Igram rend invisibles les choses violettes. Lancez-le. Vous apercevez maintenant un parchemin suspendu dans l'arbre.
Faites demi-tour. Prenez l'objet qui se trouve sur le sol un petit peu plus loin. C'est un totem de dragon. Au centre du carrefour, prenez la direction du repaire du Donjon Master, à gauche. Ouvrez la porte. Coupez la végétation avec l'épée.

LE REPAIRE DU DONJON MASTER

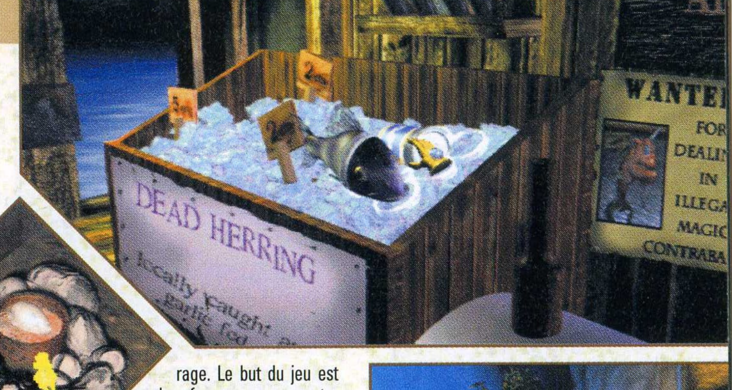
Ouvrez le cabanon à droite en arrivant dans le jardin. Prenez la pelle et le sort Throck. Revenez en arrière.

LE GUE TECH

Au carrefour, prenez à gauche jusqu'à la porte du GUE Tech. Ouvrez la avec le sort Rezrov. Allez au premier pilier. Tournez la rangée supérieure pour avoir un volcan. Tournez la rangée inférieure pour avoir un pont, puis la rangée du milieu pour vous entendre dire que vous avez réussi (encore bravo...).
Allez au second pilier. Faites apparaître la face de la rangée supérieure correspondant au sommet d'un obélisque avec un Z. Puis déduisez-en les deux autres faces à placer.



uisitor



Allez au troisième pilier. Vous devez recréer une fenêtre. Prenez la partie supérieure contenant des arbres, la partie inférieure avec des flots et la partie médiane s'y ajustant. Cliquez dessus pour passer au travers. Vous vous retrouvez dans la rotonde.
Sortez par la grande porte. Retournez-vous. C'est un autre lieu. Allez jusqu'à la fontaine. Un tas de terre est disposée non loin de là. Creusez avec la pelle (attention, avec la pelle, parce qu'avec le thermomètre, c'est plus dur). Vous trouvez le sort Kendall. Utilisez la carte dans la station de téléportation pour revenir au centre du carrefour.

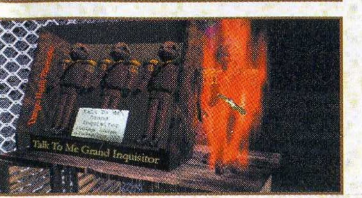


LE MÉTRO

Prenez le métro en utilisant votre jeton. Sur le quai, vous voyez un panneau indicateur des lignes, et c'est bigrement compliqué. Lancez votre sort Kendall dessus pour le simplifier. Appuyez sur le bouton de la station trois et prenez le métro en vous plaçant sur l'avancée. Marchez jusqu'à la fenêtre. Lisez le livre placé à proximité. Prenez le sort Golgatem à l'intérieur. Tournez-vous vers la station de contrôle du barrage. Le but du jeu est de fermer ses quatre vannes pour le faire exploser. Lancez le sort Rezrov sur le clapet fermé, puis appuyez sur le bouton marron et après sur le bouton rouge.
Quand le barrage est détruit, vous pouvez revenir sur pas. Avant de sortir de la station, remarquez la mousse poussant à la base du tuyau. Lancez un sort Throck dessus pour en générer un peu plus. Prenez-la.
Rendez-vous à la station des enfers. Marchez vers le squelette assis. Lisez son livre et prenez le ticket qu'il a dans la main. Placez-le dans votre fenêtre de vue pour résoudre le puzzle. Pour gagner, reconstituez le chemin entre le point de départ et le trésor. Le chemin gagnant est : au dessus, à gauche, dessus, dessus, gauche, dessus, gauche, gauche, en bas, gauche, gauche, en bas, à gauche, en bas, en bas, à droite, en bas, en bas, droite, droite, dessus, droite, dessus, dessus, gauche, dessus. Vous gagnez un billet de 500 zorkmids. Descendez dans l'Hades pour utiliser le télétransporteur qui s'y trouve. Arrêtez-vous à l'extérieur du GUE Tech afin de retourner à la rotonde.







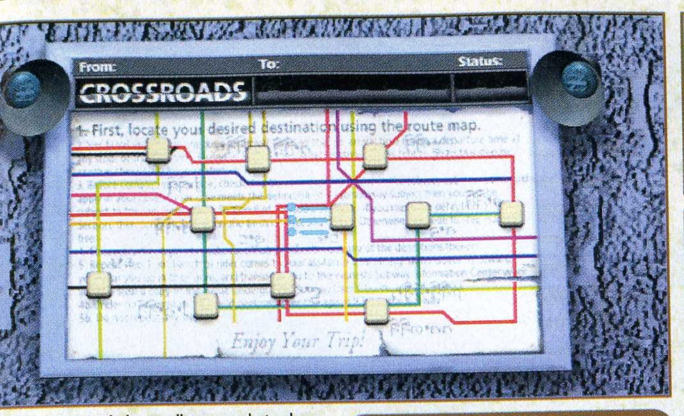
LE GUE TECH ENCORE

Dans la rotonde, lisez les notes sur le tableau. Regardez ce qui est inscrit au-dessus du couloir. Lancez un sort Igram sur le mot "sans fin" avant d'y pénétrer. Changez votre billet contre des pièces dans la machine de change au fond de la salle. Mettez une pièce dans le distributeur de glace. Ouvrez le clapet de droite. Il y a un parchemin à l'intérieur. C'est un sort Obidil défectueux. Gardez-le dans votre inventaire.
Allez au distributeur de bonbons. Mettez une pièce et appuyez sur le bouton 8. Le paquet est coincé. Branchez le perma-suck au bas de l'appareil. Appuyez sur le bouton de mise en route. Vous pouvez récupérez votre paquet à l'intérieur du corps de la bête.
Allez au distributeur de soda. Placez le paquet à l'emplacement du verre. Mettez une pièce et demandez un Blam Classic. Reprenez le paquet. Vous avez 45 secondes avant qu'il explose. Allez au fond du couloir pour le déposer dans le second casier en partant de la gauche dans la rangée du milieu. L'explosion en ouvre la porte. Prenez la carte d'étudiant de Dalboz.
Repartez au distributeur de confiserie. Mettez une pièce et appuyez sur le bouton 11. Le casier n° 11 est ouvert. Prenez le cachet et lisez les livres qui s'y trouvent. L'un vous parle des tunnels temporels et l'autre de la création des sorts. Pour comprendre plus vite, vous pouvez lancer un sort Kendall sur la page.
Visitez les trois corridors et cliquez sur les tableaux des artefacts pour avoir des explications. Quand vous avez fini, passez la carte d'étudiant dans l'appareil d'identification pour entrer dans le labo.

LE LABO DE SORTS

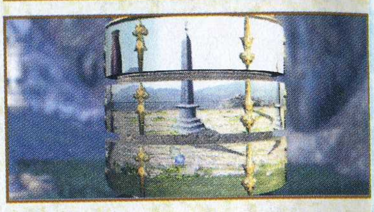
Un garde invisible à six bras vous empêche de passer le pont. Coupez la corde qui retient le

SOLUTION ZORK GRAND INQUISITOR





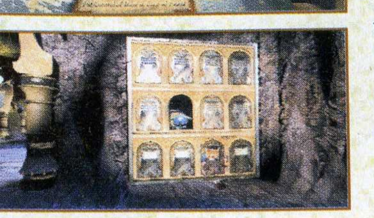




pont avec votre épée pour l'envoyer chuter. Lancez le sort Golgatem pour créer votre pont. Traversez. Prenez le parchemin Beburtt à droite. Vous devez le fabriquer en procédant dans l'ordre. Suivez une à une les opérations Création, Modification, Réplication, Interprétation, Transmogrification. Ensuite, placez le document dans la machine de vérification au fond de la pièce. Cliquez dessus. Vous pouvez l'intégrer à votre livre de sorts. Placez le sort défectueux Obidil dans la machine de vérification. A sa sortie, vous l'intégrez aussi dans votre livre de sorts. Utilisez le télétransporteur avec votre carte pour repartir au croisement.

LE CROISEMENT

Lancez votre nouveau sort Beburtt sur l'arbre du début. Vous récupérez le document. C'est le sort Zimdor à utiliser une seule fois. Il triple les quantités des breuvages toxiques. Retournez au jardin du Donjon Master.



LE REPAIRE DU DONJON MASTER

LE JARDIN

Dans le jardin (là où il y a les poireaux, les vaches, la grue, et la punaise... non, je déconne), avancez sur le chemin. A votre gauche, il y a des gueule-de-loup. Donnez un cachet à celle qui essaye de vous attraper. Coupez-la avec votre épée. Passez derrière la maison. Contre la fenêtre, il y a une sorte de champignon tire-bouchonné qui pousse. Faites-le grandir avec votre sort Throck. Posez la tête de gueule-de-loup dessus. Allez maintenant devant la porte. Mettez le cigare allumé dans le cendrier à gauche. Puis la canette dans la coupe à droite. Utilisez le sort Zimdor dessus. Vous pouvez rentrez.

LA MAISON

Allumez le répondeur pour écouter les messages et obtenir la recette d'une boisson. L'arbre dans le coin sert de robot de cuisine. Prenez la tasse suspendue à la vigne, les lucioles sur l'étagère, le lard à proximité et le morceau de caramel sur le tronc d'arbre sous les étagères. Sortez et mettez votre morceau de lard dans la ruche devant la maison. Les abeilles fuient. Découpez un morceau de miel avec l'épée. Rentrez dans la maison et mettez dans le robot de cuisine tous les ingrédients que vous venez de collecter avec la mousse que vous avez trouvé dans le métro. Vous avez fabriqué du cacao. Dalboz se souvient alors du sort Yastard.

Regardez par le volet. Vous voyez un château en train de marcher. Lancez le sort Obidil pour qu'il se rapproche. Vous pouvez rentrer dedans.

LE CHÂTEAU

Regardez le cœur. Vous y récupérez le sort Narwile dont vous avez besoin pour ouvrir des tunnels temporels. Sortez et entrez dans la chambre.

LA CHAMBRE

Près de la porte il y a un grand placard. Cliquez dessus. Il s'ouvre sur un tunnel temporel fermé. Lancez le sort Narwile pour l'ouvrir, puis le sort Yastard sur le totem du dragon. Il retrouve sa forme et emprunte le tunnel pour arriver devant la maison blanche, cent ans auparavant.

À L'EXTÉRIEUR DE LA MAISON BLANCHE

Ouvrez la boîte à lettres, et prenez l'enveloppe. Quoi que vous mettiez dedans, la lettre sera envoyée aux enfers. Faites le tour de la maison. Vous voyez un document. Prenez-le et mettez le dans l'enveloppe. Placez-la dans la boîte à lettre que vous fermez, puis donnez un petit coup au drapeau rouge sur le côté. Revenez par le tunnel temporel.

LA CHAMBRE (SUITE)

Allez à la fenêtre et prenez le morceau de papier. Retournez au lit pour lire le journal de Dalboz. Passez à travers le miroir. Vous trouvez un autre morceau de papier marqué "ANS". Retraversez le miroir avec, tandis que vous laissez l'autre sur le bord de la fenêtre. Sortez de la maison.

DANS LE JARDIN

Vous savez, le jardin, avec la vache, le poireau et tout le bordel... Non, je déconne encore. Je suis trop drôle. Allez là où vous avez déposé la tête de gueule-de-loup. Frappez avec le marteau sur le champignon. Vous récupérez le second papier. Vous pouvez assembler les deux morceaux en les plaçant dans le vérificateur de sorts, dans le labo. Allez aux Hades pour vous rendre à la station de métro 3.



LE MÉTRO

Dans la station de métro 3, il y a dans un coin une presse zorkmid. Mettez une pièce pour récupérer un coupe-papier. Repartez à la station Hades. Pour traverser le Styx, vous devez d'abord téléphoner. Décrochez le combiné et répondez aux questions que l'on vous pose. Quand vous entendez 1 pour les questions, tapez :

8 pour entendre les questions ;
2 vous n'êtes plus vivant ;
8 oui, vous êtes mort dans les 10 jours ;
9 du fromage ;
5 un peu puant.

Vous pouvez aussi jeter un sort Kendall sur le téléphone après avoir décroché et suivre les instructions de la voix pour que le bateau arrive tout de suite.
Donnez deux zorkmids à Charon pour passer le Styx sur sa barque. À l'entrée des enfers, regardez sur la gauche. Utilisez le coupe-papier pour ouvrir la boîte aux lettres afin de récupérer celle envoyée cent ans plus tôt.
Lancez le sort Snavig sur Charon pour prendre son apparence. Allez voir Cerbère. Prenez la carte de Charon. Les portes s'ouvrent.
Un tunnel temporel apparaît. Avant de le suivre, ramassez le Totem de Brog qui traîne par terre près de l'entrée. Maintenant, lancez le sort Narwile sur le tunnel et le sort Yastard sur le dragon. Vous commencez la quête de la noix de coco.

L'ARCHIPEL DU DRAGON

Volez jusqu'au pied droit du dragon et tirez sur un orteil pour que son corps apparaisse. Rendez-vous sur son estomac, où vous trouvez une boîte avec un bateau et un capitaine gonflable. Allez sur la main droite. Prenez la pompe à air au squelette. Dirigez-vous sur le nez du dragon. Mettez le capitaine dans une des narines et le bateau dans l'autre. Gonflez les deux. La bouche s'ouvre. Entrez à l'intérieur. Prenez la noix de coco (attention, j'ai bien dit : "la noix de coco", et pas : "la perceuse") sur la luette et la dent branlante. Attendez que la personne avalée vous envoie une corde. Placez la noix de coco dans le bateau. Sortez de la gueule. Attachez avec la corde le capitaine au navire. Pénétrez à nouveau dans la gueule. Piquez le capitaine avec la dent. Une fois sorti, reprenez la noix de coco. Le château arrive. Déposez le fruit exotique sur son coussin. Revenez par le tunnel temporel.
Pour vous extirper des enfers, vous devez vous faire passer pour Cerbère. Lancez un sort Snavig sur la bête et rejoignez la barque de Charon. Prenez le télétransporteur pour vous rendre à la chambre du Donjon Master.





LA QUETE DU CRANE

Lancez Narwile sur le tunnel et Yastard sur le totem de Brog. Maintenant, prenez les deux torches et utilisez votre force brute pour ouvrir la porte. Vous gardez automatiquement un bout de bois dans votre inventaire. Descendez les escaliers. Récupérez un œuf. Remontez. Faites bouillir l'œuf sur le réchaud en l'allumant avec une torche. Comme par magie, vous obtenez un bel œuf dur. Redescendez. Lancez l'œuf sur les stalactites à gauche. Traversez le ravin. Le puzzle a l'air compliqué à résoudre, mais Brog connaît un moyen très simple pour en venir à bout. Frappez la structure avec le bout de bois. Prenez le crâne. Le château arrive. Déposez-y l'artefact. Repartez par le tunnel temporel.

AU CROISEMENT

Retournez au puits. Utilisez votre sort Glorf pour récupérer la corde que vous y aviez laissée. Direction le métro, station Monastère.

LE MONASTERE

Rendez-vous au bout de la station, un éboulis bloque les escalier. Levez la tête. Attachez votre épée à la corde en passant par la fenêtre de vue. Lancez le nouvel objet dans le trou et grim-

SOLUTION ZORK GRAND INQUISITOR







pez. Retournez-vous pour récupérer l'épée.
Vous êtes dans la pièce du totémiseur. Regardez la machine. Vérifiez que le premier levier est placé sur hall d'exhibition. Lisez le diagramme sur le mur. Il y a trois volants sur le devant de la machine. Ils contrôlent la puissance de la machine, l'endroit où elle vous envoie et l'état du fluide "perma-seal". Notez la couleur jaune au sommet de la machine sous le tube marqué "Perma-seal". Vous devez la faire devenir violette. Tournez le volant de droite jusqu'à que la couleur change (la lumière directement au-dessus s'éteint).
Allez à l'entrée de la machine. Poussez le levier et cliquez pour pénétrer à l'intérieur.
Vous vous retrouvez dans le hall d'exhibition. Prenez le totem de Lucy derrière vous dans la caisse. Regardez les attractions. L'une d'entre elles comporte un tunnel temporel. Descendez le levier pour accélérer la vitesse. Appuyez sur le bouton pour mettre en route. Le marteau casse. Sortez. Tournez-vous sur la gauche. Ouvrez le cylindre métallique. Prenez le maillet du milieu. Remplacez le marteau de la figurine avec. Remettez la machinerie en route à vitesse maximale. Le tunnel est découvert. Lancez un sort Narwile dessus et Yastard sur le totem de Lucy (et allez boire un coup, parce que là, ça fait un bon moment que vous jouez, vous allez crever de déshydratation).

LA QUETE DU CUBE

Entrez dans le magasin de Jack. C'est maintenant un casino. Allez à la table des jeux de cartes. Prenez la carte qui possède quatre points. Allez au jeu de fléchettes. Ecrasez la mouche avec la carte. Vous possédez une carte toute neuve de cinq points. Repartez au jeu de carte. Jouez pour gagner en plaçant votre nouvelle carte dans le premier emplacement à gauche et divisez par un. Les deux autres cartes peuvent s'intervertir.
On vient vous chercher pour jouer avec le patron. Utilisez vos dons de télépathie. Pour connaître ses pensées, cliquez sur le rideau. Après, il vous suffit de savoir que l'eau éteint le feu. L'eau passe au travers de la porte et le feu brûle la porte. Après avoir gagné plusieurs fois, il vous donne le cube. Placez-le sur son coussinet dans le château. Repartez par le tunnel. Mais le Grand Inquisiteur vous attend à l'arrivée.



LA PRISON

Vous vous retrouvez en prison en attendant d'être totémisé. Vous entendez Jack vous appeler à travers le soupirail. Parlez-lui jusqu'à ce qu'il vous passe un parchemin. Dévissez la grille avec le coupe-papier. Attrapez le papier. C'est un sort créant une serrure et une clé. Récupérez l'affiche du mur. Glissez-la sous la porte. Lancez votre sort sur la porte. Faites tomber la clé avec le coupe-papier. Tirez sur le papier pour la prendre. Ouvrez la porte.
Allez aux moniteurs de surveillance. Regardez dessus pour voir la cellule où Jack est enfermé. Retenez son numéro. Il est au bloc 31, cellule AB. Rentrez les chiffres dans le sélecteur. La cellule s'ouvre, Jack vous rejoint avec vos affaires tandis que le château passe vous prendre.

UN DERNIER EFFORT

Y'Gael apparaît et vous donne un sort (il est sympa, ce Y'Gael, non, vraiment, il est sympa). Lancez-le (pas Y'Gael, le sort). Il inverse vos anciens sorts. Revenez au château pour prendre les trois artefacts. Dirigez-vous vers les tentes. Lancez l'ancien sort Rezrov pour fermer hermétiquement la tente qui vous gêne. Continuez votre chemin vers la tour. Lancez l'ancien sort Igram. Un grillage électrifié apparaît. Débranchez la prise. Coupez-le avec votre épée. Passez.
Regardez le bas de la tour. Il y a un petit dôme en verre. Ouvrez-le et placez-y le crâne. Grimpez à la tour. Au premier étage, un recoin attend le cube. Allez au sommet de la tour. Placez la noix de coco d'un côté. Collez-la. Placez la lanterne de l'autre. Lancez le sort Maxov, il ne marche pas à cause du bruit. Rendez silencieux le grand inquisiteur en coupant le fil tout au sommet de la tour avec votre épée. Lancez le sort Maxov. Et voilà le travail !

Kika





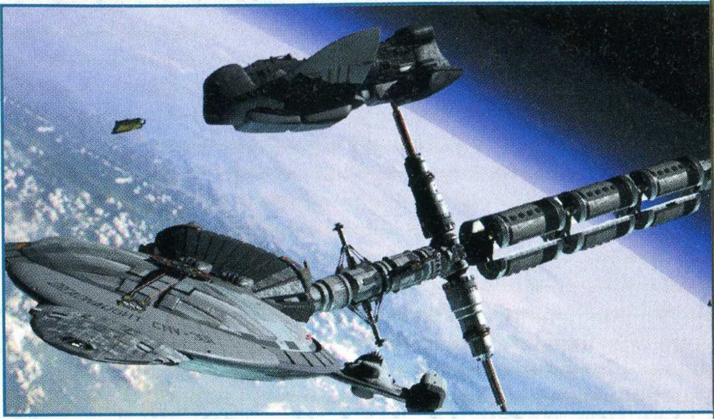
SOLUTION I-War

Hors de question ! Vous demandez une soluce ? Eh bien, vous ne l'aurez pas. Quoi ? Vous la voulez vraiment ? Bon... Ben, gagnez vos combats, les uns après après les autres. Fin de la soluce.

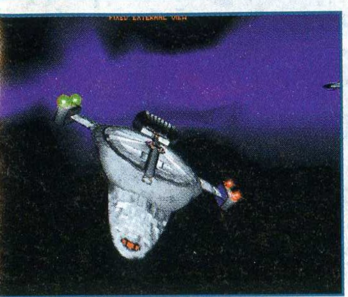
OK, I-war est aussi et surtout un jeu d'aventure. Oui, mais voilà : avancer dans cette aventure, c'est remporter vos combats de main de maître, et vice-versa. L'aventure se déroulera toute seule autour de vos victoires. Tout ce que vous aurez besoin d'apprendre, c'est à piloter.

VOTRE TABLEAU DE BORD

Pour commencer, vous devrez prendre en compte l'importance capitale des raccourcis clavier. C'est incroyable le nombre de touches que vous aurez à gérer durant les combats, et comme vous aurez à prendre des décisions cruciales dans des conditions stressantes, un petit récapitulatif des commandes de votre vaisseau semble extrêmement nécessaire.
Vous pourrez aussi user de la souris pour accéder à certaines fonctions des différents postes de commandes qui sont sur la passerelle. Voici une petite liste des touches qui vous serviront le plus souvent durant vos missions.







F1 – accès au poste de commande. À partir de ce poste, vous pourrez consulter les principaux objectifs de votre mission. Vous pourrez aussi reconsulter le briefing de début de mission, et, surtout, mettre en route le système de pilotage à distance d'une cible sélectionnée. Cette dernière fonction ne fonctionne que sur des machines qui acceptent, de par leur configuration, d'être pilotées par un "intrus".
F2 – accès au poste de pilotage. C'est le poste le plus "polyvalent". Vous pouvez combattre tout en gardant un œil sur toutes les données nécessaires au pilotage de votre vaisseau. Cependant, si vous souhaitez combattre à partir de ce poste, vous ne pourrez le faire qu'à la façon "chasseur" : en effet, tous vos tirs partiront du secteur avant du vaisseau, quel que soit le type d'arme utilisé.
F3 – accès au poste de canonnier. Durant les combats, il est vivement recommandé d'y faire un tour. De là, vous pourrez gérer tout votre système d'armement. De plus, les armes de la corvette couvrent soit le secteur avant du navire, soit son secteur arrière, et ce n'est qu'à partir de ce poste que vous pouvez exploiter la complète couverture de vos armes sur une cible donnée.
F4 – accès à l'ingénierie. Utilisez de ce poste pour gérer les réparations de votre navire, soit en laissant les équipes s'occuper automatiquement des dommages, soit en sélectionnant les réparations prioritaires à apporter au vaisseau et les désigner vers l'équipe de votre choix. Notez que les équipes de réparation traitent les avaries dans l'ordre de la liste des composants de votre vaisseau ; elles n'effectueront pas de réparations prioritaires si elles sont laissées en mode automatique.


Ici, le poste du cannonier. Vous aurez la possibilité de passer de poste en poste en cliquant tout en bas de l'écran et en vous baladant dans la cabine.

Entrée – gère les commandes de tir au canon à particules. En appuyant sur cette touche, vous sélectionnez le canon comme arme de combat. Si vous appuyez une seconde fois, vous sélectionnez l'option tir rapide. Cette dernière option ne peut vous faire tirer qu'en secteur avant du vaisseau, et vous devrez piloter de façon à ajuster la cible dans la ligne de mire de votre appareil. En mode

normal, vos canons avant et arrière se fixent automatiquement sur la cible, mais ils se rechargent beaucoup plus lentement.

Backspace – sélectionne les armes spéciales de votre navire. En appuyant plusieurs fois de suite, vous pourrez tirer soit des missiles autoguidés, soit les armes spéciales mises à votre disposition suivant le type de mission que vous avez à remplir.

R – sélectionne la cible la plus proche de votre vaisseau.

I – déclenche la mise à feu d'un missile LDS.

F5 – immobilise le vaisseau en mode automatique. Cette option du pilotage automatique se désactive quand le vaisseau est complètement à l'arrêt, ou quand vous coupez manuellement le pilotage automatique. Dans ce dernier cas, le vaisseau prend la vitesse que votre troggle de joystick indique.

F6 – approche de la cible en pilotage automatique.

F7 – vol avec la cible sélectionnée en formation serrée.

F8 – amarrage automatique avec la cible sélectionnée.

F9 – suivre le cap de la cible sélectionnée. Cette commande est bien pratique pour les filatures : vous n'avez qu'à gérer votre vitesse pour ne pas trop vous approcher de votre objectif.

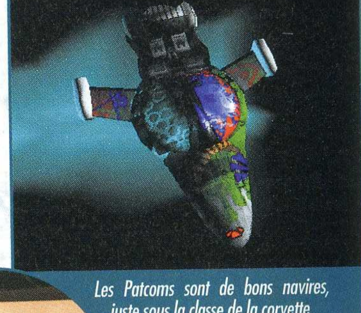
ECS. – coupe le pilotage automatique.

U – actionne le dispositif de désamarrage.

F11 – largue le module de commande. Vous ne pouvez plus passer en LDS ni emprunter un point Lagrange. De plus, votre armement est restreint à un simple canon à particules. Pour actionner le dispositif de détachement du module de commande, vous devez appuyer deux fois sur la touche.



Il y a toute une quantité de commandes sur les divers boutons de votre joystick, mais dans la mesure où il existe une kyrielle de modèles différents avec leurs propre configuration, je ne peux pas me permettre de vous exposer quelles sont les différentes fonctions que vous trouverez dessus. J'ai pas le temps de les essayer, et encore moins les thunes pour tous me les payer, bordel !



Les Patcoms sont de bons navires, juste sous la classe de la corvette.



Vous aurez l'occasion de croiser Mc Duff plusieurs fois lors de vos missions.



À grande vitesse, restez très prudent pour éviter les collisions.

LE CŒUR DE LA BÊTE

Le type de vaisseau de combat que vous avez à piloter durant vos aventures est une corvette. Véritable canonnière stellaire, c'est l'un des vaisseaux les plus polyvalents de sa catégorie. Je tiens à rappeler, pour ceux qui espèrent tomber sur un super-chasseur-de-la-mort-qui-tue, qu'une canonnière est un vaisseau de moyen tonnage équipé de canons. Ce que vous aurez entre les pattes n'aura pas la manœuvrabilité d'un intercepteur, et encore moins la résistance d'un croiseur. C'est une corvette, bordel ! Ça mesure 200 m. pour un poids à vide de 8 500 tonnes. Il va sans dire que votre pilotage devra tenir compte de ces contraintes.

Commencez par prendre conscience de la place que votre vaisseau va prendre. Vous serez obligé, à plusieurs reprises, de vous approcher très près de certains vaisseaux et objets dans le cadre de vos missions. Pire ! Vous aurez aussi besoin de passer à travers certaines structures. Alors évitez de faire le mariol, on n'est pas à XvT ici. Aussi, même si vous pensez que vos qualités de pilote sont exceptionnelles, n'hésitez pas à faire les exercices de pilotage qui vous sont proposés. Et s'il n'y avait que la taille de votre appareil ! Sachez qu'une corvette accélère et freine comme un super tanker gavé de pétrole jusqu'à la gueule qui peine pour pas échouer sur les côtes bretonnes. Vous aurez beau vouloir vous arrêter d'un coup pour éviter d'entrer en collision avec un autre vaisseau, toute la masse que vous déplacez jouera de sa force d'inertie, et vous vous retrouverez bientôt encastré dans la coque du navire. C'est comme sur la route : respectez les distances de sécurité. À partir du moment où vous arrivez à pleine vitesse à moins de 2 000 m d'un obstacle, coupez tout, ça vaudra mieux pour vous.

Bien sûr, même si ce n'est pas obligatoire, diriger le vaisseau à partir du poste de pilotage est plus pratique. Vous pouvez aussi piloter votre machine en vous mettant en plein écran (touche TAB), mais je ne suis pas convaincu des avantages que cela apporte. En effet, votre écran de lecture et d'identification de cibles est alors réduit à une seule ligne, ce qui peut être gênant lors de combats : vous n'aurez pas d'accès direct

 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur.

à la mesure des distances qui vous séparent de vos ennemis, ou de vos ailiers.

USAGE DU PILOTAGE AUTO.

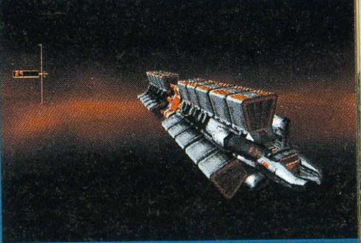
À la base, c'est fait pour vous simplifier la tâche, mais si vous en usez à outrance, cela risque de vous la compliquer plutôt qu'autre chose. Un pilote automatique, c'est comme un ordinateur : c'est con, ça fait tout ce qu'on lui demande de faire.
Et comme pour un ordinateur, il faut être extrêmement précis dans tout ce que vous lui demandez. Tout d'abord, votre pilotage automatique sera toujours opérationnel par rapport à une cible que vous aurez sélectionnée. À partir de la, vous pouvez l'approcher, et donc la poursuivre, voler en formation serrée, l'apponter, ou encore, poursuivre une cible en restant maître de votre vitesse. En principe, votre ordinateur de bord fera le nécessaire pour éviter toute collision avec quoi que ce soit. Cependant, à partir du moment où vous poursuivez un hostile dans un champ d'astéroïdes, vous ne serez pas à l'abri d'impacts, même si les collisions avec les rochers ne font que peu de dégâts. De plus, si vous êtes trop près du vaisseau auprès duquel vous tentez un amarage, vous risquez une collision durant la manœuvre d'arrimage. Enfin, quand vous irez au feu, le pilote automatique s'arrêtera tout seul, au beau milieu des hostilités... Il vous est vivement conseillé de consulter votre radar et votre liste de contacts pendant vos voyages en pilotage automatique. Vous serez ainsi rapidement prévenu de la proximité d'un danger potentiel, et vous pourrez désactiver manuellement le pilote automatique tout en gardant vos distances.
Il est à noter que la sélection d'un point Lagrange en approche en pilotage automatique vous le fera franchir. Ce qui nous amène à une règle importante de sécurité : quand vous arrivez à destination, désamorcez le pilotage automatique, mettez-vous à mi-vitesse, et dégagez la sortie du point. Non seulement vous pouvez vous faire rentrer dedans, mais en plus un type peut se trouver encore pile-poil devant votre appareil lors de votre matérialisation sur le point de passage.

USAGE DU LDS

Le LDS est, comme son nom l'indique, le Système de Déplacement Linéaire. Aucun rapport avec les substances illicites qui font rigoler les hauts quartiers branchés de Paris, donc. Ce système vous permettra d'avancer jusqu'à 99,9 % de la vitesse de la lumière. Ce procédé n'est pas à confondre avec les points de saut "Lagrange" : ceux-ci sont les entrées des trous de vers vous permettant de voyager à travers l'espace en le pliant sur lui-même pour le voyageur, et en trouant le continuum espace-temps pour ceux qui restent sur place. Ici, votre voyage se déroule normalement, mais très vite. Et comme tout est relatif dans les lois de l'astrophysique, plus vous approcherez de la vitesse de la lumière, plus le temps passera vite autour de vous. Une seconde de votre voyage peut faire deux, trois ou cinq secondes de temps universel, c'est ce que l'on appelle la relativité du temps. Quand vous serez à l'approche d'objets lointains, ce système de propulsion se mettra automatiquement en route. Cependant, quand vous aurez à traquer un signal que vos radars ne peuvent accrocher, il vous faudra jongler du clavier pour affiner le réglage qui pourra vous approcher de votre objectif. Plus vite vous irez, plus vite votre destination pourra s'écarter de votre trajectoire d'interception.
Durant les combats, si votre vaisseau est beaucoup trop endommagé pour être manœuvré, vous aurez une petite chance de vous en sortir grâce à ce système. Non seulement cela peut vous éloigner des hostilités, mais ça peut surtout vous donner le temps dont vous manquez pour assurer les réparations. Par contre, vos armes classiques seront totalement inopérantes pendant votre déplacement en LDS. Cela dit, votre vaisseau a quand même la capacité de lancer des missiles LDSI qui peuvent toucher des cibles, que vous soyez (ou qu'elles soient) en LDS ou non. Sachez enfin qu'une tactique pour gagner du temps dans un combat consiste à faire de larges cercles autour de la zone de conflit en LDS. Cela permet de ne pas rompre la zone en cas de besoin d'un ailier, et de vous mettre en sécurité, une cible en LDS étant assez difficile à accrocher.

LES AILIERS

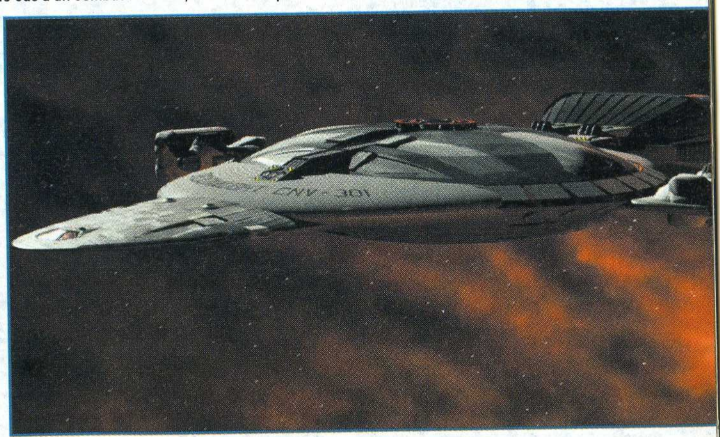
Il peut vous arriver de voler en escadrille. Dans le cas d'un combat annoncé, vous avez la possibilité de lancer des consignes à vos ailiers. Vous pouvez aussi vous la jouer perso, mais je ne le vous recommande pas franchement.
TOUCHE 1 – ailiers au rapport. Cet ordre vous permet de savoir sur combien d'équipiers vous pouvez compter.
TOUCHE 2 – ailiers en formation autour de votre vaisseau.
TOUCHE 3 – attaquer la cible sélectionnée.
TOUCHE 4 – défendre la cible sélectionnée.
TOUCHE 5 – voler en formation avec la cible sélectionnée.
TOUCHE 6 – arrêt total.
TOUCHE 7 – retraite !
TOUCHE 8 – amarrage à la cible sélectionnée.


C'est un transporteur lourd. Attention, les indies s'en servent pour dissimuler de nombreux pièges.


Un Puffin, la bonne à tout faire des indies.

LE COMBAT

C'est, en majeure partie, la raison pour laquelle vous êtes là. Il y a plein de tactiques de combat,



SOLUTION I-WAR

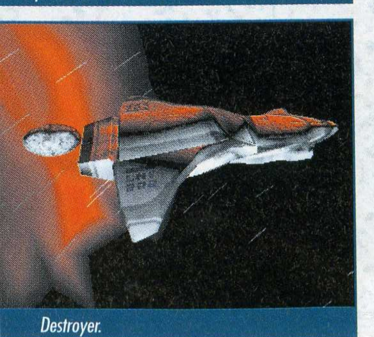


Chasseur indy de classe "S".

toutes plus bonnes les unes que les autres. Aussi, je me contenterai de vous donner quelques trucs qui pourront étoffer votre savoir-faire. Après tout, votre manière de piloter restera la meilleure. Commencez toujours vos combats en vous mettant au poste de canonnier, vous pourrez ainsi exploiter toutes les possibilités de votre système d'armement. Dès que vous êtes au poste, cliquez sur la commande "pister" pour vous mettre en mode "verrouiller". À partir de là, vous pourrez garder le contrôle de votre vaisseau tout en gérant votre combat. Si vous avez de fortes raisons de penser que vos ennemis apparaîtront par un point Lagrange, vous pouvez vous poster immobile derrière celui-ci en attendant l'arrivée de vos hostiles. Dès que ces derniers apparaissent, verrouillez la cible la plus proche, et envoyez la sauce ! Attaquez toujours



Vous devrez bien connaître l'espace que prend votre vaisseau.



Destroyer.

la cible la plus proche de vous, en priorité, puis la plus faible, en n'oubliant jamais que les vaisseaux ennemis peuvent, eux aussi, être réparés. Le tracé des trajectoires peut être très utile, dans la mesure où vous pouvez ajuster vos armes par rapport à la trajectoire de la cible que vous avez pris en chasse. De plus, ces précieuses indications permettent d'anticiper les réactions de votre adversaires en même temps qu'elles vous donnent une information sur sa vitesse, et donc, sur l'état général de son système de propulsion.
Vous pouvez configurer votre vaisseau pour le combat en optimisant soit la puissance des armes, soit la propulsion, soit les bouclier. Il s'agit là de se servir de l'Interface des Ressources Tactiques (TRI). C'est un instrument triangulaire dans lequel vous déplacez un curseur qui avantage l'une des trois composantes au détriment des autres. À la base, votre vaisseau est parfaitement équilibré, donc, le curseur se trouve au centre de la figure triangulaire. Pour déplacer le curseur, appuyez sur Ctrl + flèche de direction du clavier. Le curseur augmente la puissance des boucliers vers le haut, la puissance des armes vers la droite, et enfin, vers la gauche, la puissance des propulseurs.
L'approche de l'ennemi est très importante. Le face à face est une tactique plutôt intéressante. À environ à quatre kilomètres de la cible, commencez à tirer dessus, puis, continuez à tirer même après que vos vaisseaux se soient croisés, les armes du secteur arrière de votre corvette pourront continuer à arroser la cible dans votre manœuvre de réajustement de l'ennemi dans le secteur avant de votre appareil. Vous pouvez ainsi détruire rapidement votre adversaire.
Si vous rencontrez plus de quatre adversaires à la fois, n'hésitez pas une seconde à demander de l'aide à un ailier, ou, si vous êtes tout seul, à traiter les deux ou trois cibles les plus proches avec des salves de missiles. Détruire une cible du type navire de combat de moyen tonnage nécessite entre 3 et 5 missiles.
Il est aussi possible d'éperonner le navire ennemi. Cela risque d'endommager votre appareil, mais en actionnant la commande "bouclier instantané" (touche 0 du pavé numérique), vous pouvez vous en sortir sans trop de dégâts. Cette méthode est assez désespérée, mais elle reste efficace.
Si vous avez à affronter des ennemis du type gros vaisseau, ou encore une station orbitale, vous pouvez vous permettre de passer à fond la caisse en rase-mottes au-dessus de la coque, et de l'arroser au canon à particules en mode rapide. Il est quand même conseillé d'affaiblir l'ennemi à coups de missiles auparavant.
N'hésitez pas à rompre le combat si vous avez besoin d'effectuer des réparations urgentes.
Notez que si, par accident, l'un de vos tirs touche et inflige des dégâts sérieux à l'un de vos coéquipiers, toute votre escadrille peut se retourner contre vous.

LES ARMES

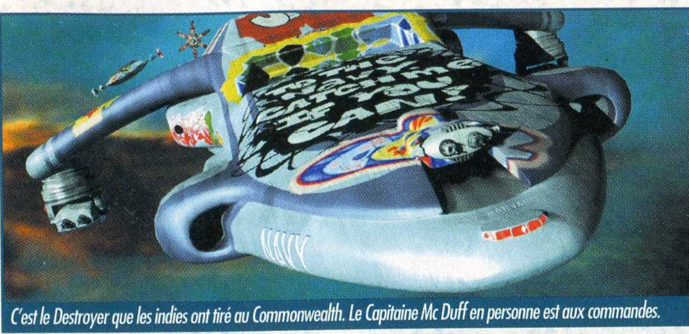
Y en a plein. Les armes du type "missile" ont l'avantage de pouvoir être tirées d'assez loin, mais vous n'en avez qu'une quantité limitée. Les canons à particules eux vont peut-être moins loin, mais vous pouvez vous en servir *ad libitum*.
MISSILE AUTODIRECTIONNEL. C'est le missile le plus classique. Votre navire en est équipé généralement de 16 par secteur. Sa portée est assez longue, mais le tirer au-delà de 15 kilomètres est assez hasardeux. Il est du type "tire et oublie", et les dégâts qu'il inflige peuvent être importants.
MISSILE TÉLÉGUIDÉ. Doté d'une plus grande ogive que le missile autodirectionnel, les dégâts qu'il inflige sont plus importants et sa portée est accrue. Cependant, l'opérateur, c'est-à-dire vous, doit se servir du système de pilotage à distance pour amener l'engin jusqu'à sa cible.
MISSILE DE BROUILLAGE. Similaire à un missile autodirectionnel, son impact provoque une impulsion électromagnétique (IEM) qui neutralise un court instant l'engin spatial ciblé.
MISSILE LDSI. Vous pouvez le lancer sur une cible en LDS n'importe quand, que vous soyez en LDS ou non. Son principal effet est de couper le système de propulsion LDS de son objectif.



MINE DE PROXIMITÉ DE TYPE 6. Cet engin se fixe sur n'importe quel objet, et se met à tirer sur toute cible non identifiée qui passe dans son rayon de détection, et si la cible passe très près, elle explosera.
LA MINE AUTOGUIDÉE. C'est un engin kamikaze. Il se met en branle dès qu'un vaisseau passe à portée de ses capteurs, et fonce dessus à pleine vitesse.
MINE "SENTINELLE". Cette mine est en fait une petite plate-forme spatiale munie de puissants canons. Très puissants...
LE MINI-DRONE DE SERVICE. Lancé comme un missile, et téléguidé à distance, ce petit drone peut effectuer des réparations en extérieur.
SONDE DE RECONNAISSANCE. Similaire au drone de service, elle sert à la reconnaissance à distance, et peut aussi servir de mouchard si vous arrivez à l'arrimer à un vaisseau suspect.
LEURRES. Vous pouvez les lancer quand un missile ennemi vous accroche. Appuyez alors sur la touche Supp.
BALISE CME. Traduisez par Contre-Mesure Electronique. Cette balise simule le profil thermique, électronique et électromagnétique de votre vaisseau. Vous pouvez aussi bien vous en servir comme appât.
LES BOUCLIERS DE DÉPLACEMENT. les générateurs de bouclier de votre navire peuvent projeter des zones de perturbation qui font dévier des tirs de canons à particules, et les trajectoires des missiles hostiles.
CANON À RAYON À PARTICULES (CRP). C'est votre armement de base. Il a une bonne souplesse d'utilisation dans la mesure où l'on peut modifier sa puissance et sa cadence de tir, mais au-delà de six kilomètres de portée, il n'est pas très efficace.
CANON LOURD MESON. Vous ne pourrez l'obtenir en équipement supplémentaire qu'à titre expérimental. Mais une fois que vous l'avez, à vous les jubilations jubilatoires ! Il ne peut tirer qu'en secteur avant, mais un seul tir a raison de n'importe quel vaisseau de moyen tonnage. Deux tirs pour les plus gros.

LES VAISSEAUX INDIES

Vous les connaissez tous, ce sont d'anciens navires de la marine du Commonwealth qui se sont fait chourés par les indépendantistes, appelés aussi "indies" dans votre jargon. La seule différence notable par rapport à leur ancien état, c'est que leur carlingue est bariolée de peintures aux couleurs criardes. Taggés ainsi, les indies peuvent se reconnaître entre eux de visu, et manifestent de manière visible leur rejet du Commonwealth.
SECTION DE COMMANDE. La passerelle de tous les navires de moyen tonnage peut se détacher et devenir un véhicule disposant d'une certaine autonomie.



C'est le Destroyer que les indies ont tiré au Commonwealth. Le Capitaine Mc Duff en personne est aux commandes.

REMORQUEUR DE PUFFIN. C'est le vaisseau que vous rencontrerez le plus fréquemment. C'est la bonne à tout faire de l'espace. Il peut être puissamment armé, et sa résistance est assez bonne. Sa principale faiblesse réside dans sa manœuvrabilité, médiocre. Une salve de trois missiles neutralise un Puffin.
PATROUILLEUR DE COMBAT PATCOM. L'épine dorsale de la défense de la marine du Commonwealth, et de celle des indies. Il bénéficie d'une bonne maniabilité, et de toute votre panoplie d'armement en secteur avant seulement. Ces vaisseaux ne disposent que d'un seul bouclier situé au-dessus du navire, ce qui constitue leur seule réelle faiblesse. En équipe de deux ou trois, ils peuvent constituer une sérieuse menace. Comptez sur quatre à cinq missiles pour arriver à bout d'un Patcom.
CORVETTE. C'est pas parce que vous pilotez ce vaisseau que vous en avez l'exclusivité. Polyvalent, flexible, résistant, assez maniable, et bien armé. Au moins cinq missiles seront nécessaires pour vous en débarrasser.
CHASSEUR DE TYPE "S". Ce vaisseau équipe les forces indies, et, à ce titre, représente l'exception à la règle : ils n'ont jamais appartenu au Commonwealth. C'est l'équivalent du Chasseur du type "C" qui équipe la marine. Dépourvus de bouclier, ils ont l'avantage d'une grande vélocité, et d'un rayon de virage très faible. Leur puissance de feu est... embarrassante.
DESTROYER. Ça, c'est un gros problème. Bien qu'il ne soit pas très maniable, il dispose d'une très grande résistance et d'une puissance de feu dévastatrice. Les indies en ont volé au moins un. Sa puissance lui permet de parfaitement remplir des missions de combat, qu'il soit seul ou accompagné (et là, c'est dommage pour vous).
CROISEUR. Il se peut que vous soyez contraint de combattre l'un de ces vaisseaux. Son rôle principal, dans la marine du Commonwealth, est d'assurer le commandement de la flotte qui l'accompagne. De la taille d'une station spatiale, et d'une manœuvrabilité exécrable, il sert très rarement de manière directe dans les opérations offensives. Mais sa puissance de feu, sa grande résistance et les chasseurs qu'il a la capacité de transporter font de lui un adversaire redoutable.



Vous pourrez quitter la corvette à bord du module de commande. Attention, vous serez très vulnérable !

Pour le reste des vaisseaux indies que vous pouvez croiser, ce sont en moyenne des transporteurs lourds qui servent au transit de leurs marchandises et de leurs matières premières. Cela dit, ces cargos peuvent être aménagés en "gun-boats" ou encore en transporteurs de chasseurs. Ils représentent donc une menace qui n'est pas à négliger.

JEFFERSON CLAY

Mort à l'âge de quarante-cinq ans en se scratchant volontairement la gueule contre un bloqueur indy à bord de son module de commande, il était l'ancien capitaine de votre navire, le Dreadnaught. Il était plutôt bon, du haut de ses 141 (cent quarante et une) victoires. Un dispositif expérimental était placé à bord du Dreadnaught lors de sa disparition. Celui-ci enregistrait toutes les sautes d'humeur de Clay, ce qui fait que son fantôme électronique réside à bord du CPU de votre navire. Il se permettra quelques interventions intempestives dès que le niveau de stress de la passerelle montera un grand coup. Généralement, il vous filera des conseils, et s'il vous fait des réflexions, vous devrez avoir suffisamment de jugeote pour les exploiter à bon escient suivant la situation un peu merdique dans laquelle vous vous serez fourré.

HOP LÀ !

En espérant que vous aussi, vous aurez la Légion d'Honneur Spatiale, et ferez l'effort de ne pas l'obtenir à titre posthume, vous voilà maintenant prêt au combat. Aller, au boulot, bouffez-moi ces indies !

Pete Boule

SOLUTION



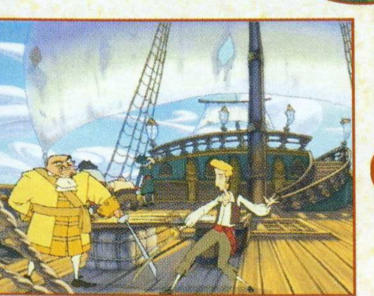
Encore une, et encore un... Entendez par là : encore une soluce et encore un avertissement. Donc, je vais encore me répéter, mais c'est bien connu, quand on aime, on ne compte pas. Suivez à la lettre ce texte, et vous foutrez en l'air ce jeu aussi fendard que magnifique... D'autant plus qu'il s'agit là de la soluce du jeu version "hard" (aucun rapport avec la vidéothèque de Vandel, le premier samedi de chaque mois sur Canule Plasse). Voilà, mon rôle éducatif est terminé, on peut passer aux hostilités.



CHAPITRE PREMIER : LA "MORT" DE LE CHUCK

Vous vous retrouvez dans la salle des canons du navire. Allez au fond de la pièce et prenez le refouloir qui est perché au mur. Parlez au jeune pirate tout roux, et interrogez-le sur sa fausse barbe, son crochet en plastique ou encore son bandeau. Vous le reconnaîtrez : il s'agit de Wally. Parlez-lui encore, demandez-lui de vous laisser partir, puis énervez-le en lui disant qu'il ne vaut rien comme pirate. Même s'il vous menace, continuez à le provoquer le plus stupidement possible (à travers les répliques comme "mot" et "un seul mot"), il se mettra alors à craquer et s'écroulera en sanglots. Ramassez son crochet et servez-vous-en sur le refouloir, vous en obtiendrez une gaffe. Allez vous servir du canon et tirez sur les barques remplies de morts-vivants menant l'assaut contre le fort. Regardez par la meurtrière du canon et servez-vous de la gaffe sur les divers débris que vous verrez flotter devant vous. Vous récupérerez ainsi un bras de mort-vivant accompagné de son sabre d'abordage. Revenez sur le canon et coupez la corde de retenue, puis servez-vous du canon.

Vous serez projeté d'un grand coup dans la porte du fond, et vous provoquerez, et la "mort" de Le Chuck, et le coulage du bateau. Dans la pièce au trésor, prenez le sac de jetons en bois qui est à vos pieds et prenez la bague qui se trouve en dessous. Enfin, servez-vous du diamant de la bague pour découper le hublot de droite. L'eau s'engouffrera à fond la gamelle dans le navire, et vous remonterez vers le trou de la coque à l'aide de la bouée canard qu'aucun pirate digne de ce nom n'utiliserait en temps ordinaire...





CHAPITRE DEUXIÈME : LA MALÉDICTION DE LE CHUCK

Après avoir regagné la côte, vous retrouverez Elaine, que vous vous empresserez de transformer en statue d'or massif dès que vous lui aurez offert la bague que vous avez trouvée à bord. Ramassez la braise qui est sur le sable, et mettez-vous en route vers le marais. Sur place, Murray, tête de mort de son état, se mettra à vous parler. Répondez-lui que vous n'avez pas le temps de discuter, et entrez dans l'épave de navire qui traîne au beau milieu du marécage. A l'intérieur, tirez sur la langue de l'alligator. Telle une strip-teaseuse venue tout droit de Las Vegas, lady Vaudou vous apparaîtra sur son





 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur.

Island

trône en sortant du sol. Commencez par lui balancer le compliment : "Vous avez su aménager cet endroit avec goût... ", puis parlez-lui d'Elaine dès que possible. Vous verrez une scène cinématique qui vous fera constater la disparition de votre promise. Evidemment, si vous laissez traîner une statue de 1,70 m en or massif sur la plage d'une île bourrée de pirates, faudra pas vous étonner. Retournez tirer la langue de l'alligator chez lady Vaudou, et renseignez-vous sur la manière de lever la malédiction de Le Chuck. Elle se mettra à vous parler de l'île du Sang, d'une carte, d'un navire, et de l'équipage dont vous aurez besoin. Finissez votre entretien, et après le départ de l'hôtesse, prenez l'aiguille qui est à côté de la poupée vaudou et ramassez la colle. Puis, allez vers le distributeur de chewing-gums et servez-vous du jeton en bois qui est dessus, vous obtiendrez un paquet de chewing-gums. Allez au village, et pénétrez dans le théâtre par l'entrée des artistes qui se trouve sur le côté du bâtiment. Dans les coulisses, examinez la veste de pirate qui est perchée sur le porte-manteau. Ramassez les poux qui gigotent sur les épaulettes, ouvrez la poche et prenez le gant qui s'y trouve. Prenez la baguette magique qui est sur la table et utilisez-la sur le chapeau qui est posé non loin. Vous ferez apparaître un livre de ventriloque que vous n'aurez qu'à prendre. Examinez la malle qui est sur le sol et regardez les autocollants qui sont dessus, notamment celui qui vient de l'île du Sang.

Après ça, allez chez le coiffeur, et utilisez les poux sur le peigne que le coiffeur aura posé sur la table de travail. Le capitaine Rottingham, qui squattait le fauteuil de coiffeur, se fera éjecter sans préavis, suite à l'accusation d'insalubrité notoire qui lui tombera sur la gueule en moins de deux. Prenez place et servez-vous du levier du fauteuil pour vous élever un chouïa. Puis, utilisez le presse-papier qui se trouve devant vous pour que Haggis Mac Mutton, le capilliculteur, se casse des lieux. En son absence, tripotez le levier du fauteuil jusqu'à ce qu'il ne puisse plus vous monter et prenez la paire de ciseaux qui est plantée dans la poutre. Votre méfait accompli, sortez dans le village.

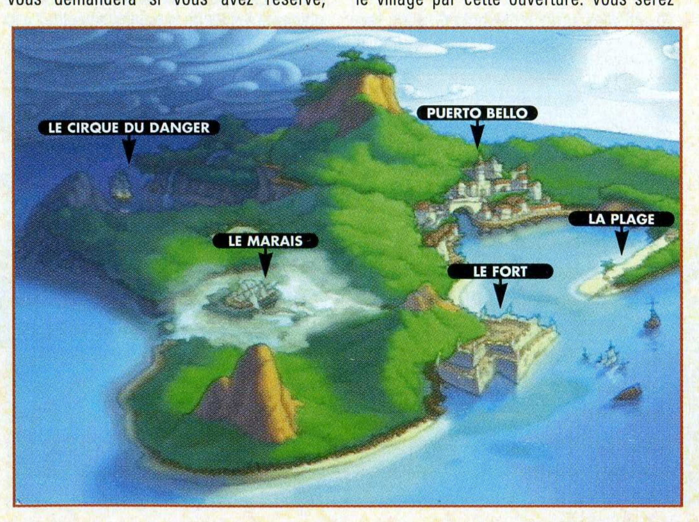
LA CRIQUE DE DANJER

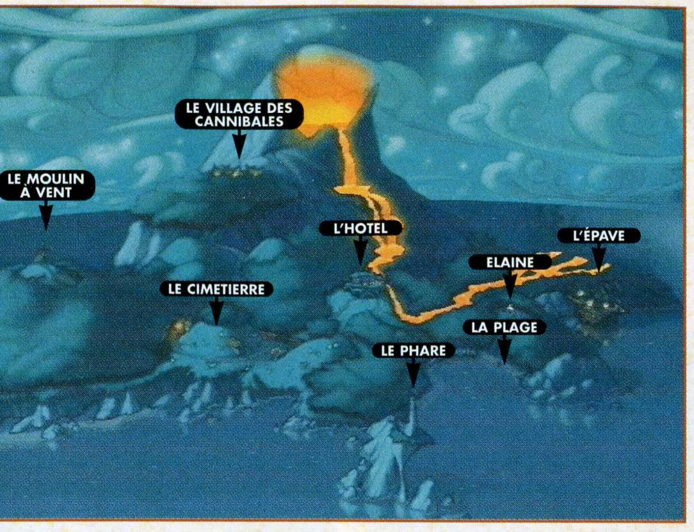
Allez au fond de la ruelle qui donne sur de la végétation, à côté de la buvette, et utilisez les ciseaux pour prendre une fleur d'ipéca et pour vous tailler une issue dans les plantes vertes. Vous arriverez sur une butte qui ressemble à une décharge. Examinez le panneau "Traversée de serpent", et observez les raisons de cet avertissement. Une fois que vous vous serez fait avaler par le serpent, fouillez son estomac et ramassez tout ce que vous pourrez y trouver. Utilisez le sirop d'érable que vous aurez obtenu sur la fleur d'ipéca et servez-vous de la mixture obtenue sur la tête du serpent. Cela aura pour effet principal de lui filer la gerbe et pour effet secondaire de vous éjecter par-dessus bord, direct dans les sables mouvants... Ramassez le roseau creux qui se trouve derrière vous et une épine du buisson ardant qui est devant vous et confectionnez une sarbacane. Utilisez le presse-papier avec le ballon et soufflez dessus en vous servant du perroquet de l'interface. Quand la petite montgolfière de caoutchouc se placera au-dessus de la liane providentielle, utilisez la sarbacane avec le ballon. Dans sa chute, le presse-papier brisera la branche qui retient la liane. Utilisez la liane, sortez des sables mouvants et allez vers la crique de Danjer. Retournez vers le village et allez dans le resto de Barbeblonde. Lorsque le taulier vous demandera si vous avez réservé,





répondez-lui "bien sûr !", et vous lui montrerez automatiquement la carte de réservation que vous avez trouvée à l'intérieur du serpent vomitif. Prenez donc un des biscuits qui traînent dans le panier qui est devant l'entrée, et mangez-le. Vous y trouverez des asticots... Chacun ses goûts. Utilisez les asticots sur le poulet qui est sur la table. Quand les vers auront fini de manger, le poulet vous livrera une carte de membre. Poussez le type qui est en train de dormir sur la table et prenez le couteau à pain qui est planté dans son dos. Ramassez la tourtière et le découpe-biscuit qui traînent à côté, et sortez. Allez sous l'arche, et quittez le village par cette ouverture. Vous serez





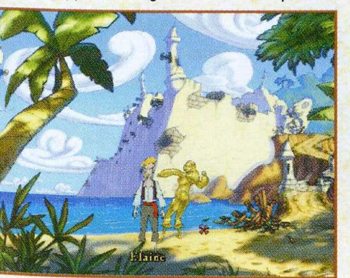




sur le terrain de lancer de tronc. Montez sur la butte et servez-vous de votre découpe-biscuit sur un hévéa, peu importe lequel, pour en obtenir une rustine en caoutchouc. Revenez vers la crique de Danjer et dirigez-vous vers la barque qui est échouée sur le sable. Servez-vous de la colle sur la rustine et utilisez la rustine sur l'énorme trou qui est dans la coque de la barque. Grimpez dans la barque, dirigez-vous vers le navire pirate.

LE CONCOMBRE DES MERS

Quand vous serez arrivé près du pont, servez-vous de votre couteau à pain pour découper la planche, elle tombera à l'eau et se mettra à flotter. Grimpez sur le pont du "Concombre des mers". Vous vous ferez accueillir par Fossey, un type franchement bizarre muni d'une araignée de bonne taille, collée au plafond. La discussion que vous aurez tous les deux aboutira à vous mettre au supplice du goudron et des plumes.



Retournez au restaurant de Barbeblonde qui vous prendra pour un poulet, vous assommera sur le champ, et vous jettera dans une marmite. Vous vous réveillerez dans la cabine du capitaine LeChimp, à bord du "Concombre". L'huile de poulet vous aura débarrassé du goudron et des plumes. Le capitaine de ce bateau n'est qu'un gorille, et cette révélation ne fait que confirmer la démence de Fossey, le second. Utilisez le manuel de ventriloque sur le capitaine LeChimp pour convaincre Fossey de se barrer des lieux. Ramassez la carte du trésor qui se trouve sur la table de LeChimp, ouvrez le hublot de la cabine, et sautez à la baille. Virtuellement, vous vous serez rendu maître du navire.

Retournez dans le théâtre en passant par les coulisses et montez à l'étage pour arriver derrière la rampe d'éclairage. Actionnez le levier qui est à la droite du boîtier, vous aurez ainsi allumé tous les projecteurs. Appuyez sur les boutons du pupitre en suivant l'ordre des points cardinaux donné par la carte du trésor : sud-ouest, nord-ouest, ouest, sud, est, nord-est, nord-est, est et sud-ouest. Vous verrez alors une croix sur la scène ; c'est ici qu'Elaine a été enterrée ("X" marks the spot). Retournez dans les coulisses et enduisez les boulets de votre graisse de poulet. L'artiste Slappy, qui ressemble à s'y méprendre à un S. Spielberg recyclé, prendra alors les boulets pour faire son numéro de jonglerie. Ça foirera lamentablement, et son ridicule l'évacuera de la scène. Allez sur la scène, prenez la pelle et creusez là où la croix indique l'endroit. Vous aurez retrouvé Elaine et vous l'aurez ramenée sur "Le Concombre des mers".

L'ÉQUIPAGE

Retournez chez le Barbier et frappez le petit chauve, Bill Coupe-Gorge, dans le dos. Ça le fera tousser comme un malade, retapez-le, et vous l'aurez aidé à cracher le bonbon acidulé qui l'étouffait. Prenez le bonbon qui traîne sur le sol et retournez dans le resto de Barbeblonde. Donnez-lui le bonbon ; sa dent en or se détachera. Donnez-lui un chewing-gum, et il commencera à faire des bulles. Utilisez votre aiguille sur la bulle pour qu'elle éclate. A votre tour, prenez un chewing-gum. Ramassez la dent en or et utilisez-la avec le chewing-gum mâché. Respirez un grand coup l'hélium du ballon qui vous reste et faites une bulle avec votre chewing-gum denté ; le tout quittera l'auberge par la fenêtre. Sortez du restaurant, allez vous servir de votre tourtière sur la flaque de boue pour récupérer la dent en or.

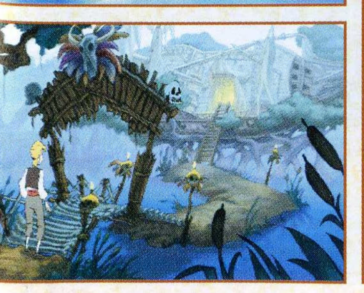
Retournez chez le barbier et montrez la dent à Bill Coupe-Gorge ; il acceptera de travailler avec vous comme homme d'équipage, à la seule condition que ses amis le suivent.

Retournez-vous, et utilisez votre gant sur VanHelgen, le type qui est en train d'aiguiser le coupe-choux. Il vous provoquera en duel et vous devrez choisir votre arme. Refermez l'étui à pistolet du centre et choi-

sissez le banjo. Il vous suffira de reproduire exactement les mêmes notes que VanHelgen en cliquant sur les mêmes cordes que lui. Quand vous aurez réussi, il se mettra à se la jouer façon Jimi Hendrix, avec les dents, dans le dos, et tout le reste.
Pour l'arrêter net, allez prendre un pistolet dans l'un des étuis et utilisez-le sur le banjo de VanHelgen. Devant votre victoire, VanHelgen acceptera de se joindre à vous.
Allez vers le terrain de lancer de tronc, et montez sur la butte d'herbe. Utilisez le couteau à pain sur le chevalet de scieur pour faire tomber le tonneau de rhum au pied de l'hévéa et utilisez la braise sur la coulée de rhum pour faire exploser le tonneau. L'hévéa se fera arracher un grand coup et retombera sur la pile de troncs qui est sur le côté. Retournez chez le barbier, et demandez à Mac Mutton de rejoindre votre équipage. Il vous proposera un duel à la force, et donc au lancer de tronc, spécialité écossaise, s'il vous plaît. Acceptez l'épreuve, vous vous servirez du tronc d'hévéa que vous avez explosé auparavant ; il sera bien plus léger, et vous remporterez l'épreuve. Haggis Mac Mutton vous suivra.

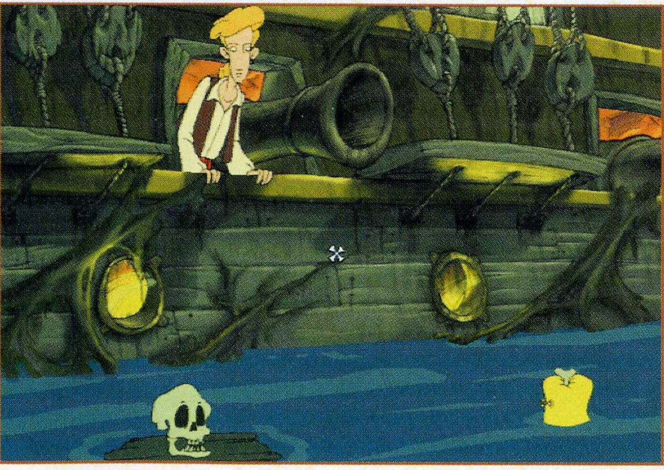
LA CARTE DE L'ÎLE DU SANG

Allez au Beach Club de Brimstone. Montrez la carte de membre que vous avez trouvée dans le poulet du resto de Barbeblonde, au type de la cabane et allez prendre trois serviettes de bain qui sont rangées un peu plus loin. Plongez les serviettes dans le seau à glace afin qu'elles soient mouillées et servez-vous de l'une d'elles sur le garçon de plage pour le faire fuir. Ramassez l'huile de cuisson qui est à côté de la friteuse, dans la cabane, et allez vers la plage. Avancez une première fois sur le sable brûlant pour tester la chaleur, puis, quand vous serez retourné à l'ombre, utilisez les serviettes mouillées sur le sable pour passer de l'autre côté. Le type qui bronze, tout du moins qui essaye de bronzer, s'appelle Palido. Vous devez lui prendre sa timbale. Dès que vous l'aurez, retournez vers le village. Allez rendre visite à Kenny, le p'tit gars qui vend de la limonade, et échangez votre timbale contre la sienne. Demandez de la limonade et buvez-la ; Kenny s'en ira peu après. Prenez-lui sa cruche. Allez vers les baquets de colorant et remplissez la cruche. Retournez près de Palido sur la plage du Beach Club de Brimstone, et donnez-lui la timbale sans fond. Remplissez-la de colorant rouge pour faire retourner votre victime et enduisez le tatouage dorsal de Palido d'huile de cuisson. Il va se mettre à peler comme un roi, et il ne vous restera plus qu'à prendre la carte en retirant la peau brûlée du dos.

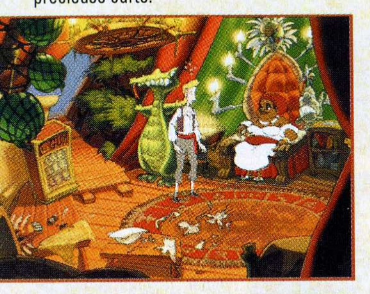


CHAPITRE TROISIÈME : BATAILLE NAVALE

Vous voilà à bord du "Concombre des mers". Vous devez vous préparer au combat naval. Dans la solidarité qui caractérise un équipage de pirates, Guybrush ne se fera aucunement aider par ses compagnons dans sa confrontation avec le capitaine Rottingham. Ce dernier vous dérobera la carte qui mène à l'île du Sang.
Pour la suite des événements, Haggis vous demandera si vous préférez les combats faciles ou difficiles. Quelle que soit votre réponse, vous aurez la possibilité de revenir dessus en reparlant à Haggis par la suite. Tout d'abord, il faut que vous pourchassiez les navires pirates que vous voulez piller. Il vous suffira d'utiliser la carte de navigation et vous pourrez bouger "le Concombre des mers" selon vos désirs. Il vous est vivement conseillé de commencer par le navire le plus faible. Il faudra d'abord vaincre les navires pirates en combat naval pour passer à l'abordage. Pour cela, vous devez réussir à tirer une salve de canon en plein navire ennemi. Une fois à bord, vous entamerez un duel d'insultes contre le capitaine du vaisseau. Si vous gagnez la joute verbale en donnant la bonne réponse à l'insulte ou en n'obtenant aucune réponse valable de votre interlocuteur, vous donnerez un assaut à l'épée. Il vous suffira de gagner trois joutes (ou de les perdre !) pour que le combat puisse s'achever. Quand vous gagnerez votre combat, vous pillerez le butin de votre adversaire ; vous pourrez donc rentrer au port de Puerto Pollo pour acheter des canons plus puissants. Vous les trouverez auprès de Kenny, qui s'est recyclé dans la vente d'armes, mais vous ne pourrez les acheter que dans l'ordre donné par la liste. Continuez à écumer l'océan pour apprendre davantage d'insultes et



piller d'autres navires. Vous pourrez ainsi acquérir d'autres canons encore plus puissants. Quand vous serez l'heureux détenteur de canons T-47, vous pourrez aller affronter sans crainte le terrible capitaine Rottingham. Ses insultes seront différentes des "classiques" balancées par les pirates que vous aurez vaincus. En fait, ce sont les mêmes formes d'insultes formulées différemment, avec classe quoi... Il vous suffira d'adapter vos réponses en fonction. Votre victoire vous fera récupérer votre précieuse carte.





CHAPITRE QUATRIÈME : L'ÎLE DU SANG

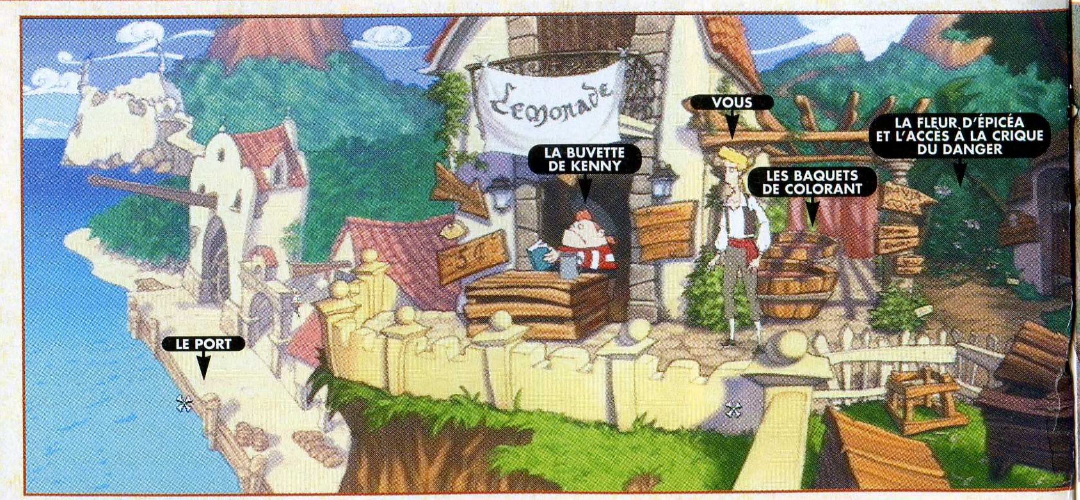
Avant d'arriver à destination, votre navire sera pris dans une très violente tempête. "Le Concombre des mers" s'échouera, et Elaine se fera projeter par-dessus bord. Lorsque vous aurez repris vos esprits, l'équipage se sera mutiné et vous expliquera qu'il désire regagner son salon de coiffure dès que les réparations seront terminées. Ramassez le flacon qui est dans le sable et mordez le bouchon pour l'ouvrir. Vous devrez conserver ce bouchon. Allez à l'hôtel. Dirigez-vous vers le bar et parlez avec le type qui se tape une gueule de bois. Bonnesoupe vous dira qu'il n'est pas en état de maintenir une conversation avec vous tant qu'il n'aura pas un remède contre la gueule de bois. Ramassez le livre de recettes qui se trouve à gauche du bar, et ouvrez-le à la page de la formule contre la gueule de bois. Il vous faudra un œuf, un piment et le poil d'un chien qui vous a mordu.

Prenez le coussin de l'un des tabourets du bar et sortez. Allez jusqu'au moulin et prenez un piment en bas de l'édifice. Allez au cimetière, prenez le maillet et le burin qui sont posés près de la pierre tombale et approchez-vous de la niche. Donnez les restes de votre biscuit véreux au chien et laissez-vous mordre. Vous pourrez ainsi prendre une touffe de poils à l'animal. Allez sur la plage de l'hôtel, marchez jusqu'aux rochers qui sont sur le sol, et mettez votre coussin dessus. Donnez un grand coup de maillet sur l'hévéa, cela secouera l'arbre et fera tomber l'œuf du nid en plein sur le coussin. Récupérez l'œuf et remontez à l'hôtel. Donnez les ingrédients obtenus à Bonnesoupe, laissez-le faire sa mixture et récupérez le reste du remontant obtenu. Parlez-lui de la bague perdue de l'île du Sang. Il vous dira que le diamant se trouve







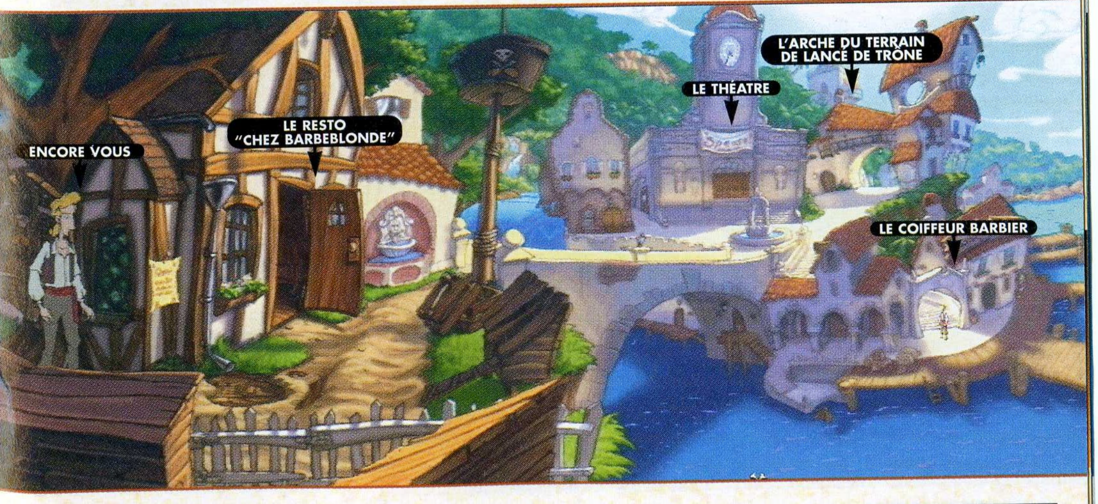


maintenant sur l'île du Crâne, en possession de contrebandiers, et que la bague se trouve dans le caveau de famille des Bonnesoupe. Il vous dira aussi que pour pouvoir entrer dans le caveau, vous devez mourir...



LA MORT DE GUYBRUSH

Utilisez le burin sur le médicament contre la gueule de bois, et demandez à Bonnesoupe de vous servir à boire. Choisissez une boisson avec un parapluie et prenez le parapluie en question. Utilisez le remède contre la gueule de bois avec la boisson et buvez le tout. PAN ! Vous êtes mort.
ZOU ! Vous vous réveillerez dans un cercueil au fond d'une crypte. Utilisez le burin pour sortir du cercueil (au premier plan) et pour ouvrir celui de Stan (au centre de la pièce). Stan vous filera une carte de visite laminée et vous indiquera comment ouvrir la porte de la crypte. Ramassez les clous de votre cercueil et retournez à l'hôtel. Parlez à Bonnesoupe, demandez-lui pourquoi vous n'avez pas été enterré avec la vieille, puis essayez de le convaincre que vous êtes membre de la famille. Au départ, Bonnesoupe ne vous croira pas beaucoup, faute de ressemblance familiale. Montez à l'étage supérieur, entrez par la première porte. Prenez votre maillet et frappez sur le mur pour faire tomber le portrait qui est dans le couloir. Ramassez-le, et utilisez-le avec la porte du bureau (la pièce d'où vous venez) pour recouvrir le hublot. A l'aide de vos ciseaux, découpez le portrait et retournez dans le bureau quand vous aurez fini. Regardez par le hublot et laissez Bonnesoupe contempler la nouvelle tête de son ancêtre. Quand il sera parti, revenez dans le couloir, ramassez le clou du portrait et servez-vous de la carte laminée pour ouvrir la porte du fond. Ouvrez le lit Murphy et vous y découvrirez un magnifique squelette. Fixez le lit en vous servant des clous du cercueil et du portrait sur le lit.(((?????))) Ramassez le livre que le squelette tient dans ses bras et consultez-le ; il s'agit de l'historique de la famille Bonnesoupe. Retournez au bar et demandez à Bonnesoupe : "N'ai-je pas l'air d'un Bonnesoupe ?", puis affirmez-lui que vous pourriez passer des heures à raconter des détails sur la famille. Vous finirez par le convaincre et vous ferez alors partie de la famille Bonnesoupe. Demandez qu'on vous serve une nouvelle fois de quoi boire un coup, mélangez à l'alcool votre remède anti-gueule de bois, re-buvez, et re-mourez. Vous vous réveillerez dans le caveau familial. Allez au fond de la crypte, et prenez le pied-de-biche qui est dans la tombe, puis dirigez-vous vers la fissure qui est dans le mur. Murray vous tombera dessus dans l'espoir de vous effrayer. Ramassez-le. Regardez par la fente et vous verrez la chambre de mort. Utilisez la colle avec le bras du squelette, et servez-vous du bras encollé pour vous saisir de la lanterne. Quittez la chambre de mort, posez la lanterne sur le couvercle de la tombe qui est devant



SOLUTION THE CURSE OF MONKEY ISLAND

la fente, et servez-vous de Murray sur la lanterne pour projeter une ombre dans la chambre de mort. Vous impressionnerez suffisamment le fossoyeur pour qu'il aille vous ouvrir la crypte. Quittez la crypte et retournez à l'hôtel. Allez vers la porte du fond qui est au rez-de-chaussée, et allez prendre le magnet's frigo et l'acte de décès dans le classeur du dossier qui est sur la gauche. Utilisez le burin sur le gros fromage pour en obtenir un gros morceau et sortez.

LA BAGUE DE FIANÇAILLES

A l'extérieur, utilisez le fromage recueilli avec le faitout qui est sur la grille, puis allez vers le village des cannibales. Ramassez la crème de fève, le récipient gradué et la vrille, puis utilisez la vrille avec la crème de fève pour obtenir un masque. Passez par l'arche qui est plus loin dans le village, et vous arriverez au pied du volcan. Mettez votre masque, dirigez-vous vers Tête de Citron et parlez-lui. Il vous invitera à le suivre vers le cratère pour être témoin d'un sacrifice. Utilisez ce qui vous reste de fromage sur le cratère pour provoquer une éruption ; cela fera fondre le fromage qui est dans le faitout, à l'extérieur de l'hôtel. Retournez vers le barbecue, prenez le faitout et rapportez-le à Haggis, qui voudra bien vous donner la lotion en échange. Ramassez la lotion et allez voir la statue d'Elaine qui est au milieu de la clairière aux lucioles. Utilisez la lotion avec la bague au doigt d'Elaine, et retirez l'artefact maudit. Quand elle sera ôtée, la bague explosera. Retournez dans la chambre du squelette, à l'hôtel, et utilisez votre pied-de-biche sur les planches du trou qui est dans le mur, au-dessus du lit. Puis servez-vous de votre pied-de-biche pour enlever les clous qui retiennent le lit ; cela éjectera le squelette en plein dans le caveau familial. Dans une ultime étreinte, les époux fantômes se retrouveront et disparaîtront. Vous irez récupérer la bague de fiançailles qui sera restée sur le sol. Retournez au bar et parlez à Bonnesoupe de l'île du Crâne. Il vous répondra que depuis que le phare est cassé, le passeur ne peut faire venir qui que ce soit sur l'île du Crâne, puisqu'il s'est perdu.

Utilisez le morceau de portrait que vous avez récupéré sur le miroir qui est sur le mur de gauche, cela vous fera prendre le miroir, et Bonnesoupe croira qu'il est toujours sur place puisqu'il verra un visage dans le cadre. Ramassez la cruche qui est sur le comptoir, et sortez. Allez au moulin, accrochez-vous à l'une de ses pales à l'aide de votre parapluie. Servez-vous de la cruche pour la remplir de l'eau sucrée qui est dans le tonneau, puis redescendez. Retournez à la clairière des lucioles et posez la cruche remplie d'eau sucrée sur la souche ; les lucioles viendront d'elles-mêmes dans la cruche. Servez-vous de







votre burin sur le couvercle de la cruche et refermez la cruche avec le couvercle percé. Allez au phare, escaladez-le. Arrivé tout en haut, remplacez le miroir cassé par celui que vous avez volé et utilisez la cruche remplie de lucioles avec le réverbère ; le phare est réparé.

L'ÎLE DU ~~CANARD~~ CRÂNE

Retournez sur la plage et allez parler au passeur. Il n'acceptera pas de vous emmener sur l'île du ~~Canard~~ Crâne sans compas. Remplissez le récipient gradué d'eau de mer, utilisez le magnet's frigo sur l'aiguille et utilisez-la sur le bouchon. Utilisez le bouchon sur le récipient et donnez le compas ainsi obtenu au passeur. Retournez au bar de l'hôtel, et parlez à madame Xima. Demandez-lui de vous lire l'avenir, elle vous tirera une carte de la mort. Prenez-la et demandez-lui encore quatre fois de suite de vous tirer les cartes, jusqu'à ce que vous obteniez cinq cartes de la mort. Allez dans le cimetière et entrez dans le caveau d'assurance de Stan. Allez lui parler et demandez-lui de vous souscrire une police d'assurance-vie. Achetez-la grâce à votre dent en or. Quand vous aurez votre contrat, utilisez-le sur Stan pour lui réclamer de l'argent, puis pour prouver votre mort. Donnez-lui votre certificat de décès ; vous obtiendrez



votre oseille. Retournez voir le passeur et demandez-lui de vous emmener à l'île du ~~Canard~~ Crâne. Grimpez tout en haut de la falaise et demandez à O'Pied de vous descendre. O'Pied s'y prendra archi-mal, et vous descendrez un peu trop vite. Dans votre chute, servez-vous de votre parapluie pour arriver devant la grotte des contrebandiers. Parlez au roi André en lui disant que vous avez tellement d'argent que ça en devient gênant. Il vous invitera à faire une partie de poker. Quand vous vous retrouverez avec une main sans valeur, utilisez vos cinq cartes de mort sur le jeu que vous avez. Vous remporterez la partie, et un combat s'ensuivra durant lequel vous vous évaderez de l'île du ~~Canard~~ Crâne en possession du diamant. Utilisez le diamant sur la bague de fiançailles pour obtenir une bague non maudite, allez auprès d'Elaine et mettez le bijou à son doigt.
CHAZAM ! La malédiction est levée... Et vous vous retrouvez prisonnier de Le Chuck.



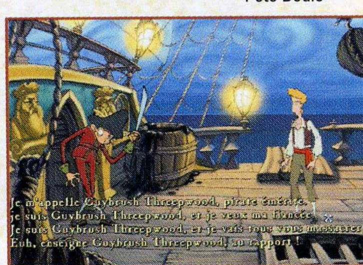
CHAPITRE CINQUIÈME : LA FÊTE FORAINE

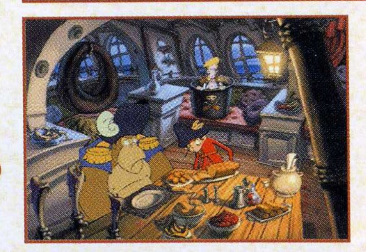
Commencez par parler à Le Chuck de son intention d'épouser Elaine et du pouvoir de Big Whoop. Dès que l'option "J'en ai assez..." apparaît dans vos dialogues, sautez dessus : ça foutra Le Chuck en rogne et il vous transformera en gamin de 9 ans. Ouvrez la porte de la cabine et commencez à chercher des ingrédients pour vous fabriquer un remède contre la gueule de bois. Allez parler à Bulle-Toutou™ pour qu'il joue à deviner votre âge. Lorsqu'il aura échoué, choisissez comme lot la petite ancre, puis frappez-le plusieurs fois jusqu'à ce qu'il vous morde. Prenez-lui une touffe de poils en échange. Utilisez la crème à raser avec votre tourtière pour obtenir une fausse tourtière, et rajoutez-y votre ancre pour l'alourdir. Donnez le produit obtenu au Rat des Quais™, qui la balancera en pleine poire du clown au stand des tartes à la crème. Ouvrez la barrière, et mettez votre tête dans le trou, jusqu'à ce que Rat des Quais™ se mette à vous tirer une tarte à la crème en pleine tête, incidence zéro. Vous récupérerez un peu de la crème à l'œuf. Allez voir le marchand de glaces et demandez-lui une glace nature, puis prenez-lui le moulin à poivre. Utilisez le moulin à poivre, les poils de Bulle-Toutou™ et la crème avec la glace, et mangez le tout ; la malédiction de Le Chuck prendra fin et vous vous précipiterez dans les montagnes russes pour aller sauver Elaine. Vous serez dans un wagon de montagnes russes, mais vous pourrez en descendre quand vous traverserez différents dioramas. Dans le diorama du Pendu, prenez la corde qui est sur le sol, dans celui de Roger Rhum, ramassez un tonneau de rhum, dans celui de la Salle des tortures, ouvrez la lanterne, soufflez sur la flamme et ramassez le flacon d'huile. Quand vous arriverez dans le dernier diorama, celui du Singe des neiges, utilisez le flacon d'huile sur la corde et la corde ainsi huilée sur le tonneau de rhum. Vous obtiendrez une bombe. Montez en haut du diorama, et placez votre bombe sur le bras du singe, puis redescendez vers les rails. Quand Le Chuck vous apparaîtra, servez-vous de votre poivrière sur lui, cela le fera éternuer et il en allumera la mèche de votre bombe. Tout le diorama s'écroulera sur lui...

VIVE LES MARIÉS !

Le temps de vider vos poches de tout le bordel que vous avez amassé en route et vous vous précipitez ventre à terre vers votre promise, vous mariant dans la foulée, et partez en voyage de noce avec la bénédiction de votre équipage mutin. Pendant ce temps, vous avez laissé choir Murray au milieu de lots stupides de fête foraine, et vous avez oublié de fermer les portes du parc d'attractions, laissant ainsi libre accès à un bon père de famille accompagné de son chiard, qui se fera un plaisir de déterrer Le Chuck... Vous n'êtes vraiment qu'un j'm'en-foutiste.

Pete Boule







SOLUTION

Lands of Lo

Vous êtes un peu paumé dans Lands of Lore 2 ? Vous récupérez des tas d'objets, et pas moyen de savoir à quoi ils peuvent servir ? Allez, au lieu de faire des tests à l'aveuglette, jetez un coup d'œil à cette aide de jeu. Ce n'est pas à proprement parler une solution, exhaustive et tout et tout, mais vous y trouverez les indications les plus importantes.



Pour résoudre les énigmes successives de ce jeu d'aventure, il faut d'abord s'équiper des babioles adéquates. Voici donc un premier chapitre recensant les différents objets qui parsèment les niveaux, ainsi que le moyen de les récupérer.

QUOI TROUVER ET OÙ ?

HACHE DE GUERRE TRAÎTRE. Sa spécialité est de vous tuer quand vous l'utilisez. Si vous avez des tendances maniaco-dépressives, allez la chercher dans le palais de l'empereur dracoïde. Vous la trouverez dans sa chambre, derrière une porte secrète qui s'ouvre en cliquant sur la gargouille au-dessus du lit.

ÉPÉE BRISÉE. Vous la trouvez dans le musée du Draracle. Pour l'utiliser, il faut d'abord la réparer. Adressez-vous au sorcier du village huline. Si vous lui ramenez une orbe de pouvoir, il ne fera pas de difficulté. Elle peut devenir magique si vous la placez sur la stèle, dans la citadelle, à côté de la pierre songe.

GLAIVE DU GRAND ORC. C'est une des armes les plus puissantes du jeu. Elle se trouve dans les caves où la fillette est morte. Pour l'obtenir, après le précipice que vous avez comblé, dirigez-vous vers la fourchette. Prenez à droite et traversez le champ de lave en sautant de roche en roche. Elle est dans une salle barrée par des piliers sur la droite. Après l'avoir prise, partez en courant avant que le plafond ne s'effondre sur vous. Elle s'utilise avec les gantelets de puissance.

GRANDE ÉPÉE D'ÉCLAIR. Elle lance des éclairs de feu quand vous vous battez. Vous la trouvez chez les voleurs dans le village huline après avoir rempli votre contrat ou chez la forgeronne en échange d'une orbe de pouvoir.

GRAND ARC ÉCLAT. Il lance des éclats de glace sur sa victime. Vous le trouvez dans les montagnes Claw, dans une caverne de glace que vous avez ouverte grâce à un sort d'étincelle.

GRANDE HACHE DES TEMPÊTES. Vous la trouvez dans la montagne Claw. Il faut d'abord aller dans une caverne de glace où vit un tigre. Un tunnel uniquement accessible par un lézard cache un globe. Si vous l'allumez, une structure émergera du lac à l'extérieur. Dessus se trouve la hache. Pour l'atteindre, sautez de plaque en plaque.

DAGUE DE LA MAIN VIDE. Elle permet de frapper extrêmement vite ses ennemis. Elle est cachée dans le coffre d'une pièce fermée dans la jungle sauvage. Vous pourrez y accéder grâce à un cristal vert pris soit sur le cadavre du shaman du village des sauvages, soit dans le temple huline.

GANTELETS DE POUVOIR. Ils augmentent votre force. À trouver dans la tour du mage dracoïde.

ANNEAU DE RÉGÉNÉRATION. Il vous soigne et vous ressuscite une seule fois. Vous le trouvez sur un bras humain, dans les caves avec les runes, dans la jungle huline.

CHARME DE KENNETH. Il accroît toutes les statistiques. À prendre sur son corps caché dans l'image de sa petite amie.

GRAND ANNEAU BEZER. Augmente votre classe d'armure, vous le trouvez dans les montagnes Claw. En suivant le fil de la rivière sur une plaque de glace, vous trouvez une pièce dans laquelle vous pouvez sauter. Lancez des boules de feu sur le truc en forme de tipi.

BRACELETS DE VALEUR. Ils accroissent la classe d'armure. Ils sont cachés dans un orifice cubique fermé dans un des bâtiments du village des singes de la montagne Claw.

GRIFFES DE FRAPPE. Elles augmentent vos capacités de défense et d'attaque. Beaucoup plus puissantes que l'épée cassée ou la longue épée prisme, elles sont très efficaces contre les fantômes. À rechercher dans le hall des ténèbres, derrière la porte d'acier.

BÂTON PLASMA. Si vous vous attaquez à l'explorateur dans le monastère, vous récupérerez son bâton. Arme de portée et de proximité, sa double utilisation le rend précieux.

PIERRE DU COBRA. Elle s'utilise pour rester respirer dans l'eau, fort pratique pour traverser une rivière. À trouver dans les ruines dracoïdes, dans une pièce envahie par les flots où surnagent des caisses. Il faut sauter de caisse en caisse jusqu'au bout de la salle pour parvenir à un trou accessible pour un lézard. La pierre est à l'intérieur.

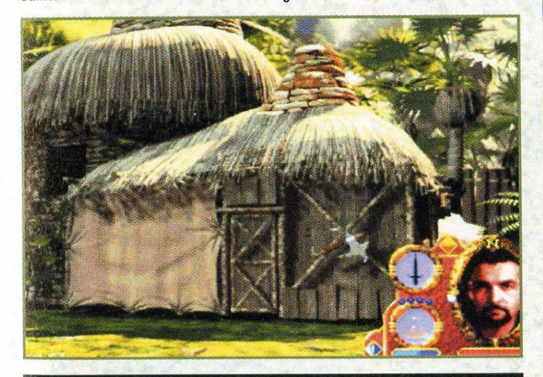
ARC DU CHANGEMENT. Vous le trouvez dans les parties des caves accessibles grâce à une flûte dans la jungle huline. Pour l'obtenir (ainsi que le bouclier coup mortel), vous devez accéder à une pièce en cliquant sur des symboles dans un certain ordre, puis placer des cubes dans des alcôves.

MAGIE-CHIMIE

Bon, cela dit, on ne trouve pas que des armes en route, il va falloir également se livrer à quelques

re 2

opérations culinaires permettant d'obtenir des objets ou des pouvoirs spécifiques. Voici donc notre chapitre De la bonne utilisation et du mélange des ingrédients chimiques et des objets magiques. A vos tabliers !
L'ambre mélangée à de la sève de bois-fer donne une pierre de champion.
L'ambre ajoutée à un sac de venin donne un bouquet de guerre.
Les nodules de gorgonites mélangés à du sulfite arc-en-ciel donnent un bouquet d'esprit.
Le mélange d'une racine de mandragore et de cristaux de goudrons permettent, après absorption, de lancer des boules de feu.
Pour obtenir une feuille de mana, associez des sulfites arc-en-ciel avec une feuille d'argent.



INGRÉDIENTS ET OBJETS MAGIQUES

ÉLÉMENT	EFFET
Aloe	Soigne
Pierre d'ancienne magie	Permet d'accéder aux sorts niveaux 5
Poisson	Crée une fenêtre permettant de voir derrière
Aloe de cave	Soigne
Pierre de champion	Augmente la puissance de 20
Sang de dragon	Bombe à retardement
Cristal de feu	Lance des boules de feu
Orbe du gardien	Crée une épée qui attaque l'adversaire
Perle de glace	Crée une stalagmite de glace
Cristal de lumière	Lance un sort d'étincelle
Feuille de mana	Restaure l'énergie magique
Bouquet d'esprit	Révèle la carte du niveau
Peinture poison	Empoisonne votre arme
Filet de l'exil	Détruit n'importe quelle créature
Cube de pierre	Crée une stalagmite en pierre
Cristal de tempête	Lance une tempête
Fruit de Vell	Contrepoison
Bouquet de guerre	Réduit les dégâts reçus

NIVEAU SECRET HALL DES TÉNÈBRES

Lands of Lore 2 cache un niveau secret dans le monastère de la jungle huline. Il comporte de nombreux objets qui apporteront un complément intéressant à vos compétences.
DANS LE MONASTÈRE, rendez-vous dans le débarras où vous avez rencontré l'explorateur. Allez ensuite dans l'entrepôt. Faites un trou dans la bibliothèque placé contre le mur. Empilez les caisses pour sauter de l'autre côté. Pensez à sauvegarder avant : les lieux sont hantés. Tant que vous n'avez pas trouvé la source des fantômes, vous devrez les éviter. Faites attention à eux, ne cherchez pas à les combattre. Ne passez pas par la première porte à droite : elle conduit dans un tunnel sans issue. Vous ne pouvez pas revenir en arrière, car un fantôme coince la porte.
DANS LA PREMIÈRE PIÈCE CONTENANT DES BIBLIOTHÈQUES, si vous fouillez bien, vous trouverez plusieurs parchemins de soin et un parchemin de sort Prisme. Une autre pièce, un peu plus loin, contient plusieurs arbres flétris et de nombreux fantômes bleus. Si vous cliquez sur les chaînes juste à droite du portail par où vous êtes entré, un mécanisme ouvre les volets. La lumière tue les fantômes et permet aux arbres de s'épanouir.
AU BOUT DES ENFILADES DE COULOIRS ET D'ESCALIERS, vous tombez sur une immense pièce ronde. N'y entrez pas pour l'instant. Allez à la porte en acier. Tirez une caisse contre elle. Ouvrez-la, reculez et lancez un sort d'étincelle dessus. La porte est soufflée. Entrez dans la salle et explorez-la. Tirez ensuite une caisse du couloir jusqu'à la salle circulaire. Allez au centre de la pièce pour en avoir un aperçu complet sur votre carte. Sur la carte, vous voyez qu'un des volets comporte une ouverture derrière lui. Tirez une caisse devant le volet. Ouvrez-la, reculez et lancez un sort d'étincelle dessus. Le volet explose. Vous venez de trouver la sortie.
Pour vous débarrasser une fois pour toutes des fantômes, il suffit de détruire la sphère bleue. Pour cela, il faut ouvrir plus de la moitié des volets.

Kika

ARMES ET BOUCLIERS

Comment s'y retrouver entre les dix mille armes et boucliers que vous récupérez ? Voici quelques renseignements qui vous aideront à faire les bons choix.

NOM	PUISSANCE	POUVOIR
ARMES DE PROXIMITÉ		
Stalagmite	3	–
Masse	5	–
Epée courte	7	–
Epée longue	8	–
Hache du long bras	8	–
Dague de la main vide	36	–
Longue épée prisme	37	Lame photonique
Lame de guerre	47	–
Grande Hache de tempête	93	Dommages dus au froid
Grande épée éclair de feu	93	+5 protection
Corne de Bélial éclair de feu	174	Seule arme à pouvoir tuer Bélial
ARMES DE JET		
Dague	–	Carreau de lumière
Pierre	1	–
Dague de jet	3	–
Arbalète lumière	12	–
Grand arc de défense	18	–
Hache du long bras double coup	25	–
Dague de la main vide retour en main	36	–
Grand arc du changement	78	–
Arbalète Valkyrie	93	–
Grand arc éclat boule de feu	110	Tir des cristaux de glace
Arc sombre	174	Draine la vie
BOUCLIERS		
Bracelets de la mort	–	Parler avec les morts
Bouclier orc endommagé	1	–
Bouclier orc	4	–
Bracelets de gargouille	5	–
Bouclier	5	–
Coup mortel	10	–

En détresse

GABRIEL LOPEZ

1998e année du calendrier grégorien... Déjà 4 milliards 633 millions et quelques révolutions solaires... L'homme construit des stations orbitales, le génie génétique bricole ses premiers mutants. Dans sa cave, Arsène Egal met la dernière main à son jeu "Little Potiron Adventure". À 250 mètres à peine, un drame atroce se joue : Jean Tourloupe vient d'avaler une souris et s'apprête à faire suivre le même chemin au clavier ! N'en arrivez pas là !! C'est tellement facile de nous envoyer vos questions et réponses sur les jeux que vous aimez. En détresse, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.



Questions

WARCRAFT 2 (PC-CD)

J'ai un petit problème pour créer des cartes à Warcraft 2. Je n'arrive pas à faire faire des attaques navales à l'ennemi. J'ai beau lui dire d'attaquer par la mer (menu "propriété des joueurs"), ou lui mettre un port dès le départ, rien n'y fait. Il s'obstine à faire un hall, trois fermes, une scierie et des paysans pour exploiter la mine et la forêt. Voilà ! Please, help me !

Réf : n°8901, Sam

LANDS OF LORE 2 (PC-CD)

I am in the mouize. Lands of Lore 2 est enfin disponible. Ni une, ni deux, je l'achète immédiatement. Après une cinquantaine d'heures de pure folie, voilà que le bestiau me résiste, 50 heures de plus à tourner en rond et ça n'avance pas : au secours ! Bref résumé de la situation : je suis dans le temple Huline, dans la forêt sauvage, j'ai donc déjà passé les griffes-montagne et la citadelle des Rulois où j'ai trouvé une pierre songe pour ouvrir le temple. J'ai aussi forgé la grande épée des ténèbres. Dans le temple, j'ai déjà découvert : un fragment de cristal (vert), une plume de coco, une flûte de fer (c'est la deuxième), une plante qui donne de l'aloès et la salle d'où sortent ces @*$#£ d'araignées. Sur la première section de la carte du temple, je peux voir une salle circulaire derrière celle de la balance et je ne peux pas y accéder. Il y a aussi cette machine au sous-sol avec un tapis roulant et des rouleaux dentés : à quoi qu'elle sert ? Et puis... et puis rien. A l'aide !!! Merci d'avance.

Réf : n°8902, Gilles

ANVIL OF DAWN (PC-CD)

Au secours ! Après avoir passé Gorge Keep, Iron Titan et le Quagmire, le troll à deux têtes, sur le pont du fleuve de lave me demande un Skarac, pour que je puisse passer. Un Skarac, mais qu'est-ce que c'est et où le trouver ? Merci d'avance (si vous pouvez me donner d'autres astuces pour plus loin, ce sera encore mieux).

Réf : n°8903, Little Witch

AMAZONE QUEEN (PC-CD)

Dans Amazone Queen, je suis bloqué avec la sorcière du village qui me demande, pour la lotion contre les irritations, quelque chose pour donner un peu de piquant (???). Je suis également bloqué au camp de la Floda : quand j'éteins la lumière, je vois que les lunettes du portrait du tableau scintillent dans le noir, ainsi que le bas du livre que l'on peut déplacer. Même cas de figure devant la secrétaire, quand j'éteins les yeux des mannequins scintillants. J'aimerais énormément savoir ce que je dois faire. D'avance, merci.

Réf : n°8904, Clément

SPACE QUEST 6 (PC-CD)

Je suis bloquée dans Space Quest 6, après avoir eu le message de Stellar disant qu'elle est toujours vivante. J'ai les objets suivants : le datacorder, le poisson, l'éloge, l'anneau de clefs, la morphine, l'œil et le bras de Sydney. Si je bute le garde de droite (Chesbro) à la baie des navettes, je me retrouve en prison et je ne sais plus quoi faire.

Réf : n°8905, Claudia

TOONSTRUCK (PC-CD)

Bon, je sais, chuis pas très doué... Mais cela fait un bon moment que je suis bloqué dans le château, à l'énigme des huit livres à mettre dans le bon ordre. Alors, si y en a qui sont plus doués que moi, qui ont résolu cette colle et qui en plus pousseraient leur bonté au point de me répondre, ça serait vraiment "coule".

Réf : n°8906, Gigi

JEDI KNIGHT (PC-CD)

Salut à tous, sur Jedi au niveau "the falling ship" je suis québlo, j'ai activé les trois interrupteurs, plus celui qui fait descendre notre vaisseau. J'ai réussi, et je ne sais même pas comment, à passer par cette satanée petite ouverture de traviole dans le sas circulaire du plafond. J'ai fait mon chemin à travers les couloirs pour me retrouver coincé par un ventilo, dont j'ai fait exploser la grille, mais qui me pousse tout le temps dans le sens opposé, impossible de passer. Help me !!!!!!!!! Thanks.

Réf : n°8908, Fab94

MONKEY ISLAND 2 (PC-CD)

Dans la forteresse de LeChuck, que faire dans le couloir avec les statues en forme de squelettes sur les murs ? Je crois qu'elles ont un rapport avec le poème chanté par les parents de Guybrush, mais c'est tout ! Dites-moi comment m'en sortir, que je puisse enfin sauver Wally. Merci d'avance.

Réf : n°8907, Thomas

LURE OF THE TEMPTRESS (PC-CD)

Je suis bloquée dans ce jeu, au moment où je donne le flacon au forgeron Luthern et qu'il le boit. Il me rend le flacon vide, et normalement je devrais trouver la poudrière par terre. J'ai cherché partout. Je n'arrive pas à la retrouver. Pouvez-vous m'aider SVP ? Merci.

Réf : n°8909, Sylvie



Réponses

STONEKEEP (PC-CD)

Réf : n°7906, Jean Luc

Pour avoir la clé de Wahooka, il faut que tu aies les crânes qui sont dans l'impasse

à l'ouest et en X8-Y14 du level 2. Récupère le premier cylindre, (en X3-Y16), place-le dans sa niche, appuie sur le bouton d'activation. Va dans les égouts par l'entrée au centre de la carte. Va vers la partie la plus à l'est, Wahooka est là, mais il te manque un crâne. Va au sud et à l'ouest pour trouver le deuxième cylindre (en X16-Y30), puis un crâne (en X17-Y20). Retourne alors donner les crânes à Wahooka, qui te donnera la clé triangulaire.

Speed Roger

ULTIMA 8, LA PORTE NOIRE (PC-CD)

Réf : n°8405, Laurent B.

Ton problème n'en a pas été un pour moi, je ne sais donc pas si je vais pouvoir beaucoup t'aider. Voici néanmoins une explication que j'espère la plus détaillée possible, mais ça fait déjà plusieurs mois que j'ai fini ce jeu. Il faut avoir les bonnes potions : invisibilité (noir), guérison (rouge), mandragore (scroll rouge-blanc) et une fiole vide. Place-les correctement, c'est-à-dire les trois potions à gauche et la fiole vide sous la sortie à droite. L'extrémité orange des fioles doit se superposer avec la partie verticale du tube sous lequel tu places la potion. Allume le brûleur, et tu devrais obtenir une nouvelle potion (bleu-blanc) et trois fioles vides. Si tu ne les as pas déjà prises, tu trouves toutes les potions et une fiole vide chez Mordra, la guérisseuse. Je n'ai pas remarqué qu'il fallait placer les potions dans un certain ordre, ou qu'un moment de la journée soit plus approprié qu'un autre pour créer la potion. Et je n'ai rien trouvé de plus dans les soluces récupérées sur Internet.

Le Dragon

TOONSTRUCK (PC-CD)

Réf : n°8603, Jean-Christophe C.

Ne t'occupe plus ni de la souche ni du château : ils ne servent à rien. Prends la ventouse chez le robot savant et va déboucher les toilettes de Zanidou (si le garde est toujours là, règle l'horloge se trouvant devant "les trois Belges" sur 6 heures). Mets alors le poisson rouge de la salle des trophées d'Hilarius dans les toilettes et actionne la chasse. Arrête la machine, lorsque le poisson vert passe dans le tuyau. Il sera à mettre dans le mignonificateur à l'emplacement du camion. Les quilles gagnées chez Bobby prennent, elles, la place du chien... Il ne te reste plus qu'à activer le mignonificateur, mais il faut t'assurer que tu as, dans ton inventaire, les objets suivants : la cape (avec l'épée), les étoiles prises lors de la démo du marteau chez les trois Belges (les étoiles vont avec le berger), le turbot (poisson vert précédemment pris aux chiottes et qui va avec le diesel), les timbres (avec les enveloppes), la broche (se trouve dans la tanière du loup et va avec le poulet), les noisettes (fauchées à l'écureuil) avec le chocolat, la chaîne pourrie de la salle d'arcade avec le boulet, la flèche arrachée à l'écriteau de Zanidou avec l'arc (trop dur !!!), l'ail qui se trouve à côté de l'arbre avec l'écureuil et les fines herbes, le pain résultat de la pâte cuite (quelle culture !!!) avec le vin, et c'est tout. Une fois que tu auras placé tous ces objets au labo, cela mettra en route le mignonificateur, et un énorme coup de théâtre t'attendra durant la vidéo qui suit et j'espère que tu n'y arriveras pas. Courage, bientôt le deuxième CD.

Thomas, D.G., Pierrick

ULTIMA 8, SERPENT ISLE (PC-CD)

Réf : n°8605, Avatar dépité

S'il te manque quelque chose, il s'agit probablement de la Magebane, indispensable pour la suite de l'aventure. Tu as peut-être pu la voir avec la longue vue d'Erstam, au milieu des nids de pingouins (z'ont dû adorer, chez Joy). Pour aller la trouver, il te faut utiliser le radeau de glace des Gwanis et chercher une île à l'ouest (53N 33W). Ensuite, pour ouvrir la grille de Skull Crusher Mountain, il faut placer les runes sur les bons piédestaux et double-cliquer dessus à partir du "I" situé le plus à l'ouest, en suivant l'ordre du code I S C G I (pour ne pas vous tromper, lancez le sort de traduction runique-anglais) en commençant par la gauche. Une aura magique confirmera que tu cliques bien sur la bonne rune, puis la suivante... Après la cinquième rune, l'avatar dira automatiquement le mot de passe, et comme grâce à Sésame, la grille s'ouvrira. Voilà, j'espère que ces quelques renseignements te seront utiles. Bonne chance pour la suite, il reste encore une petite moitié du jeu à finir !

Le Dragon, Zamel avatar des Abysses

TIMELAPSE (PC-CD)

Réf : n°8607, Rolo

Alors il faut déjà compléter la série de feuilles, tu en obtiendras alors une spéciale. Pour les tambours, il faut que tu places la feuille dans le logement, et ensuite, par l'intermédiaire des tambours, répète la musique du carillon d'osselets (touche ce dernier pour l'actionner). En numérotant les tambours de 1 à 5, tape sur les numéros 2, 5, 3, 1, 4. Si tout va bien, la peau suspendue au mur tombe, révélant un passage. Pourvu que ça marche !

Pierrick, M. Claude, Gigi

ULTIMA 8 (PC-CD)

Réf : n°8702, Croust

Pour passer le double porticulis qui mène au monde de Pyros, actionne le petit levier contre la paroi. Il ouvre un portillon en bois.

TBF

LITTLE BIG ADVENTURE 2 (PC-CD)

Réf : n°8703, François

Allons, allons, si tu n'arrive pas à monter sur le sol avec le proto-pack, c'est qu'il n'est pas assez puissant ! Aussi, sur la surface d'où tu utilises le proto-pack, il y a tout près un ponton et une cloche (sur la plage brune, dans le désert de la Feuille Blanche), tu sonnes la cloche et tu sautes sur la tortue qui vient ; et dès qu'elle s'arrête, tu sautes sur le sol, tu montes l'escalier, et avec le proto-pack tu survoles les pointes, tu montes le nouvel escalier et tu prends la perle d'incandescence. Ensuite, tu fais l'inverse. Tu n'as plus qu'à aller la mettre dans le chaudron, chez le mage météo.

X, TBF, Julien, Gilles, Claudia

KGB (PC-CD)

Réf : n°8704, Xavier VB

Une fois à bord du bateau, cache-toi derrière les caisses de poissons. Ensuite, descends dans la salle où se trouve le système radio. Va dans le dortoir prendre tous les objets cachés sous la couchette inférieure. Remonte sur le pont. Va à l'avant du bateau, et jette la bouteille de rhum dans l'eau à gauche du bateau. Dès que le marin se jette à l'eau (ce qui libère le passage), tu peux descendre dans la salle des machines te cacher dans le placard. Attends que le mécanicien, Savinkov et le capitaine descendent. Reste caché, et attends que le bateau parte et que le mécanicien s'endorme. Sors puis répare le moteur avec la ceinture, puis cache-toi dans le placard jusqu'à 21 h 30. Remonte ensuite sur le pont à l'avant du bateau. Cache-toi derrière les caisses de poissons. Lorsque Wallace arrive, suis les hommes qui descendent dans la salle de radio. Ecoute à la porte du dortoir et retourne sur le pont te cacher derrière les caisses de poissons. Attends jusqu'à 5 h. L'équipage arrive sur le pont, Wallace s'en va. Retourne alors à l'arrière du bateau te cacher pour attendre jusqu'à 7 h 30. Le bateau, arrivé au port, plonge dans l'eau. Bonne chance pour le Chap. 4 !

Grimzeldy, cybersocrate, TBF

Jeux Crack

Lord Casque Noir

Tout ce qu'il faut savoir !

Je profite du lancement de Joystick Soluces, pour faire le point avec mes amis des Jeux Crack. Pour les novices en la matière, je me permettrai donc de rappeler de quoi il s'agit et comment s'en servir.

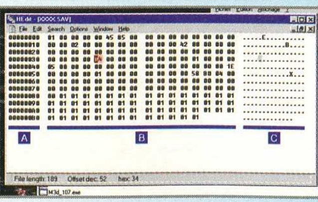
QU'EST-CE QUE LES JEUX CRACK ?

Bon, nous allons simplifier à mort pour que tout le monde comprenne. Comme vous n'êtes pas sans l'ignorer - sinon c'est super grave de chez grave - un jeu n'est autre qu'un assemblage d'instructions et de données constituant le programme lui-même. Après le chargement du fichier contenant ledit programme depuis la disquette ou le CD, les instructions et les données sont stockées dans la mémoire de la machine sous forme de chiffres. En modifiant ces chiffres par l'intermédiaire d'un utilitaire, on modifie directement le programme. Prenons un exemple. Dans un jeu de tir, il existe une routine - une partie du programme, donc - s'occupant de compter le nombre de vies restantes. Si vous disposez de 3 vies au début du jeu, cela signifie que le programme consulte une portion du code répertoriant qu'il faut afficher 3 vies au commencement de la partie. Si on change cette portion en y mettant un 5 et non un 3, le programme affichera 5 vies en lieu et place des 3 initiales. Prenons maintenant l'exemple d'un jeu de stratégie. Vous êtes sur la troisième planète de Patouf La Pouf, et vous disposez de 10 000 crédits pour construire de nouvelles unités de combat. Il se fait tard, vous sauvez votre partie. Que fait le programme ? Il sauve dans un fichier, toutes les données lui permettant de savoir, lors du chargement de la sauvegarde : primo, où vous en étiez, et deuxio dans quelles conditions. En clair, les 10 000 crédits restants se trouvent forcément dans ce fichier de sauvegarde. Il est donc possible, en théorie, de localiser l'endroit du fichier où se trouvent les données correspondant aux 10 000 crédits et de modifier cette portion à l'aide d'un utilitaire, en y plaçant une somme plus importante, et ce dans l'unique but de devenir le maître de la troisième planète de Patouf La Pouf. Vous pourriez aussi y placer une somme moins importante, mais cela signifie que vous êtes encore plus grave que je ne le pensais. Allez vite voir un docteur ! Les pages de jeux cracks répertorient donc, entre autres, des instructions servant à modifier des portions de fichiers, dans le but de tricher. On se rajoute des thunes, des points de vies... Le paradis, quoi. Heureusement, la plupart des astuces données dans les jeux cracks se résument à de simples cheat-modes qui sont des manipulations à effectuer au clavier, à la manette, ou à n'importe quoi d'autre, permettant ainsi de valider une routine du programme offrant la possibilité de tricher. C'est en quelque sorte une surprise offerte par le programmeur du jeu, qui permet à la personne connaissant cette astuce d'accéder à certaines facilités. Pour les cheat-modes, pas de problème, vous n'avez pas besoin d'utilitaires. Vos yeux et vos doigts sont seulement nécessaires.

COMMENT MODIFIER UN FICHIER ?

Il vous faut, pour cela, un éditeur hexadécimal. Vous en trouverez un pour Windows 3.1 et Windows 95, sur le CD, dans le répertoire \DATA\SECOURS\, sous les noms de HEDIT.ZIP et HEDIT2.ZIP. Passez par l'interface du CD pour les décompresser - si besoin est - en cliquant sur le bouton "Pharmacie" du sommaire et en cliquant deux fois sur le nom du fichier.

Pour simplifier l'explication, nous allons nous inspirer de la première astuce proposée sur la page de droite, celle de 3D Ultra Pinball Creep Night. On vous indique, au départ, de vous munir d'un éditeur de secteur, en fait de l'éditeur hexadécimal sus-nommé. On vous dit ensuite qu'il faut éditer la sauvegarde. Lancez donc HEDIT.EXE, qui se trouve dans le répertoire, où vous l'avez précédemment décompressé, puis cliquez sur le menu Fichier pour charger le fichier de sauvegarde XXXX.SAV, comme indiqué. On vous demande ensuite d'aller modifier l'offset 52 (34 en hexadécimal) avec le nombre de balles voulu. Une fois le fichier chargé, l'écran se présente de la façon suivante :



La colonne de gauche A indique le nombre d'offsets par tranche de 16. La colonne B représente les données contenues dans le fichier, et la colonne C, leur équivalence en caractère ASCII. Pour simplifier les choses, retenez juste que les offsets sont des numéros pointant sur les chiffres qui constituent le programme (les connaisseurs crieront au scandale, mais je m'en tape. Et toc !). C'est un peu comme si, dans cet article, vous commenciez à compter le nombre de caractères en écrivant un rappel à chaque début de ligne, pour savoir où vous en êtes. Dans notre cas, c'est facile, il n'y aurait que 16 caractères par ligne. Le premier offset est donc le premier chiffre de la première ligne de la colonne B, et le quinzième offset le dernier chiffre de cette même ligne. L'offset 16 est le premier chiffre de la seconde ligne de la colonne B... Le tout est de ne pas confondre le numéro d'offset avec le chiffre qui s'y trouve. Vous avez cependant dû remarquer que le numéro d'offset (colonne A) de la deuxième ligne indique 10 et non pas 16. C'est normal. L'éditeur Hedit affiche par défaut les numéros d'offset en base hexadécimale (base 16). Si cela vous perturbe, vous pouvez passer en présentation décimale en cliquant sur le menu Option, puis Offset Presentation... Faites-le, vous verrez, c'est plus facile. En revanche, la colonne B ne peut contenir que des chiffres hexadécimaux, mais là, c'est la même chose pour tous les éditeurs. Revenons à notre exemple. Sur la ligne désignée par l'offset 00000048 (30 en hexa), allez jusqu'au 5e chiffre de la colonne B, l'offset 52 donc. Vous y trouverez le chiffre représentant le nombre de boules. Placez-y le curseur, et tapez 09. Sauvez votre fichier. Lorsque vous lancez le jeu et que vous chargez la sauvegarde, vous avez 9 boules. Voilà, vous savez patcher un fichier. La seule chose qui vous reste à connaître, c'est l'hexadécimal. Si, par exemple, vous aviez tapé 10 au lieu de 09, vous auriez eu 16 boules et non 10. Eh oui, la colonne B étant en hexa, donc en base 16, le 10 hexa correspond au 16 que vous connaissez (nous comptons en base 10). Pour vous y retrouver, voici un petit tableau d'exemple. Vous pouvez également utiliser la calculatrice de Windows en mode Scientifique. Enfin, selon les jeux cracks, vous verrez des présentations un peu différentes, en fonction des éditeurs hexadécimaux utilisés. Dans l'exemple de 3D Pinball, vous pouvez voir que le chiffre correspondant au nombre de boules se trouve en début de ligne. C'est parce que l'éditeur utilisé par le lecteur qui nous a envoyé l'astuce, fonctionnait de manière différente. Mais qu'importe, suivez juste les instructions, et vous verrez, ça ira tout seul.

Base 10	Base 16 (hexa)
1	01
2	02
3	03
4	04
5	05
6	06
7	07
8	08
9	09
10	0A
11	0B
12	0C
13	0D
14	0E
15	0F
16	10
17	11
18	12
19	13
20	14
21	15
22	16
23	17
24	18
25	19
26	1A
27	1B
28	1C
29	1D
30	1E
31	1F
32	20
–	–

Bon, on a bien dû répéter ça mille fois, alors... Pour la mille et unième, reprenez ce petit RAP avec nous. Sur votre air de zique favori, tous en chœur : "Tout jeu crack publié, c'est 50 F gagnés (gnés... gnés). Toute soluce imprimée, c'est 300 F (ran, ran...). Marquez bien vos coordonnées sur la feuille du crack (ouais... ouais... ouais)." Attention, refrain : "Nous voulons des cracks et des soluces, imprimés (més més...) mais surtout pas écrits avec les doigts." Envoyez vos partitions à : Jeux Crack, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex (NDLR : épuisant, non ?).

CARMAGEDDON (PC-CD)

Crack pour la version originale de Carmageddon. Dans l'écran qui permet d'aller au menu de sélection des cartes, au menu "selection des véhicules, commencer la course, etc.", tapez ENABLE (très vite) pour avoir accès à toutes les courses et tous les véhicules. Vous pouvez maintenant utiliser tous les autres cheats du jeu. Tout d'abord, utilisez F4 pour passer les modes jusqu'à ce que "Cheat Mode" apparaisse. Tous les cheats suivant seront alors disponibles.

0 - Bonus.
1 - Méga-bonus.
2 - Piétons collés au sol.
3 - Piétons géants.
4 - Piétons explosifs.
5 - ?
6 - Piétons turbo.
7 - Invulnérabilité.
8 - Réparation gratuite.
9 - Réparation immédiate.
F5 - Réparation totale (gratuit).
F6 - Active invulnérabilité on/off.
F7 - Ajoute 30 secondes au timer.
F8 - Bloque/débloque le timer.
F10 - Incrémente un compteur de tours.
F11 - Gagne 5 000 crédits instantanément.
F12 - Passe une à une les caméras de chaque opposant et la vôtre.

SHIFT-0 - Bloque le timer.
SHIFT-1 - Permet d'aller sous l'eau.
SHIFT-2 - Bonus de temps.
SHIFT-3 - ?
SHIFT-4 - Vous vous explosez.
SHIFT-5 - Concurrents gelés
SHIFT-6 - Flics gelés.
SHIFT-7 - Concurrents turbo.
SHIFT-8 - Flics turbo.
SHIFT-9 - Change la gravité.
CTRL-0 - Suspension très dure.
CTRL-1 - Drogues.
CTRL-2 - Pneus "grip-o-matic".
CTRL-3 - Récolte de piétons.
ALT-0 - Mode Pinball.
ALT-1 - Permet de monter aux murs.
ALT-2 - Rebondir.
ALT-3 - Suspensions bizarres.
ALT-4 - Piétons affichés sur la carte.
ALT-5 - Piétons torpilles.
ALT-6 - Pneus graissés.
ALT-7 - Augmente le maximum de dégâts.

SHIFT-F6 - Affiche les opposants sur la carte.
SHFIT-F7 - Ajoute 300 secondes au timer.
SHIFT-F10 - Incrémente un compteur de points.
SHIFT-F11 - Perd 5 000 crédits instantanément.

CTR + :
pavé num. 1 - Active le Fly Mode.
Pavé num. 5 - Vous repose à terre (après Fly Mode).
Pavé num. 9 & 6 - Change l'emplacement de la voiture.
SHIFT-ALT-2 - Frein à main.
SHIFT-ALT-4 - Turbo !
SHIFT-ALT-5 - Méga-turbo !!
SHIFT-ALT-6 - Piétons aveugles.
SHIFT-ALT-7 - Résurrection des piétons.
SHIFT-ALT-8 - Cinq chances gratuites.
SHIFT-ALT-9 - Voiture solide en granit !

Nicolas G.

F22 LIGHTNING 2 (PC-CD)

Pendant une mission, si vous êtes en vol et que vous n'avez plus de munitions, appuyez sur les touches CTRL, ALT, SHIFT et INS. Vous récupérerez toutes les munitions que vous aviez au début de la mission. De plus, sur certaines versions du jeu, vous pouvez supprimer les dégâts qui vous sont infligés en appuyant sur les touches CTRL, ALT, SHIFT et HOME. La touche HOME (flèche indiquant le nord-ouest) se trouve à droite de INSER et au-dessus de FIN.

Francis

ECSTATICA 2 (PC-CD)

Pour tuer le loup-garou (qui est un peu invincible), c'est très simple ! Il suffit de faire 15 allers-retours dans le souterrain de l'Eglise (qui, je le rappelle, s'ouvre en tapant sur la bougie) puis de boire 6 fois l'eau bénite avec la croix sacrée du squelette. Vous avez certainement remarqué que 15+6 = 21... (enfin, juste pour dire quelque chose de plus).

Nicolas T.

RESIDENT EVIL (PC-CD)

Dans Resident Evil, comment avoir ce qu'on veut en quantité suffisante (sauvegardes, balles, etc.) ?

– Éditer la sauvegarde désirée (savedat*.dat) avec un éditeur hexa.
– L'inventaire de Chris comporte 6 cases. Chaque case correspond à deux adresses voisines. La première adresse correspond à la nature de l'objet, la deuxième au nombre d'articles. Exemple : en 0x324 se trouve le premier article en haut à gauche de l'inventaire. En 0x325 se trouve le nombre d'exemplaires de cet article (nombre de bandes de machine à écrire, nombre de balles dans le pistolet, etc.).
– Si on veut par exemple le Riot Gun avec 127 balles (maximum accepté, apparemment), aller en 0x324, mettre 03 et 7F en 0x325. Les autres cases de l'inventaire vont en suivant, article puis nombre : deuxième case (en haut à droite) en 0x326 (objet) et 0x327 (nombre), troisième en 0x328 et 0x329, etc.

Voici quelques articles :
02 - Beretta Mod. 92.
03 - Riot Gun.
04 - Python 357 inutilisable.
05 - Python 357 utilisable (TRES efficace).
36 - Clé "casque".
44 - Plante verte.
47 - Mélange (plante verte + plante verte).
2F - Bande de machine à écrire (TRES utile...).
1D - Manivelle carré.
1E - Manivelle hexagonale.

Etc. etc. La liste complète m'est encore inconnue. Certains objets ne peuvent peut être pas se mettre "au pluriel" dans une case. Par exemple, mettre 44 en 0x32E et 01 en 0x32F pour avoir une plante verte. Je n'ai pas essayé de mettre 02 en 0x32F mais... hem... Ces bidouilles rendent le jeu très agréable.

Kovaks

JEDI KNIGHT (PC-CD)

Voici quelques cheat codes. Commencez par appuyer sur "T", puis entrez le code désiré. "*" signifie que vous devez mettre 1 ou 0 derrière le code (1 = on, 0 = off, à séparer par un espace du code).

- CODES POUR LA VERSION FINALE :
THEREISNOTRY - Sauter un niveau *.
WHITEFLAG - Désactive l'intelligence du jeu (ennemis bloqués).
DEEZNUTS - Augmentation de force.
ERIAMJH - Voler (touche A)*.
JEDIWANNABE - Invulnérable.
RED5 - Toutes les armes.
WAMPRAT - Tous les objets.
YODAJAMMIES - Donne du mana.
RACCOONKING - Jedi.
IMAYODA - Light Master.
SITHLORD - Dark Master.
5858LVR - Montrer toute la carte*.
SLOWMO - Vitesse lente*.

PINOTNOIR -	Recommencer le niveau avec les armes actuelles.
BACTAME -	Vie au maximum.
WARP -	Pour passer les niveaux (à tester).

- CODES POUR LA VERSION DÉMO :
Tapez "on", activez le mode dialogue par "T", puis :

JEDIWANNABE ON -	Mode Dieu.
ERIAMJH ON -	Voler.
RED5 ON -	Armes.
WAMPRAT ON -	Objets.
DEEZNUTS ON -	Plus de force.
BACTAME ON -	Vie.
WHITEFLAG ON -	IA désactivée.
SLOWMO ON -	Ralenti.
THEREISNOTRY ON -	Niveau suivant.
IMAYODA ON -	Light Master.
SITHLORD ON -	Dark Master.
5858LVR ON -	Carte.
YODAJAMMIES ON -	Mana à fond.

Colin

REBEL ASSAULT 2 (PC-CD)

Cheats et astuces pour la version complète. Autrefois j'étais un super champion du joystick (si, si !), après l'Assault des 2 Rebelles, Mister Lucas récompensa mon art, en m'octroyant, de Rebel Assault 2, quelques codes. Des codes, oui, mais des Expert codes (salves d'applaudissements...). Ainsi, le tableau (paru dans Joy n° 69) sera complété par les données suivantes...
Pour essayer le mode Expert, voici les codes :

1 =	ANAKIN
06 =	REKKON
11 =	ATUARRE
2 =	KENOBI
07 =	SHAZEEN
12 =	ESSADA
3 =	FORTUNA
08 =	IIRIUM
13 =	PAPLOO
4 =	MODON
09 =	GUNDARK
14 =	NASHTAH
5 =	OMMIN
10 =	DIANOGA
15 =	PESTAGE

Pour ceux qui ont les doigts assez souples pour modifier un fichier avec un éditeur Hexa, voici des cheats qui marchent dans tous les modes (Débutant à Expert) et permettent d'accéder directement à tous les chapitres du jeu depuis le menu de Rebel 2. Il faut modifier le fichier des pilote. Pour ce faire, respectez le processus suivant :
1) Lancez le jeu.
2) Dans le menu, ajoutez un pilote en déterminant le niveau de difficulté (débutant à expert).
3) Quittez le jeu.
4) Éditez le fichier des pilotes REBEL2.PIL dans le répertoire REBEL2 Le nouveau nom de pilote que vous venez d'ajouter se retrouve au début du fichier dans le secteur 0.
Voici les valeurs en décimal (hexa):
– Pour avoir accès à tous les chapitres, écrire 04 (04)
– Pour afficher les images des chapitres, écrire 00 (00)
– Pour se décorer, écrire un des grades suivant : (09) (12) (1B) (24) (2D) (36).

Tableau des adresses à modifier.

Chapitre	Accès (04)	Image (00)	Grade (09 à 36)
1	118 (76)	182 (B6)	246 (F6)
2	122 (7A)	186 (BA)	248 (F8)
3	126 (7E)	190 (BE)	250 (FA)
4	130 (82)	194 (C2)	252 (FC)
5	134 (86)	198 (C6)	254 (FE)
6	138 (8A)	202 (CA)	256 (100)
7	142 (8E)	206 (CE)	258 (102)
8	146 (92)	210 (D2)	260 (104)
9	150 (96)	214 (D6)	262 (106)
10	154 (9A)	218 (DA)	264 (108)
11	158 (9E)	222 (DE)	266 (10A)
12	162 (A2)	226 (E2)	268 (10C)
13	166 (A6)	230 (E6)	270 (10E)
14	170 (AA)	234 (EA)	272 (110)
15	174 (AE)	238 (EE)	274 (112)
Epilogue	178 (B2)	242 (F2)	276 (114)

– Une adresse intéressante est en 278 (116), car elle permet de modifier la difficulté du jeu. Si certains chapitres sont trop durs, quittez le jeu pour modifier cette adresse et inscrire une valeur entre 0 et 3, avec : 0 = Débutant, 1 = Novice, 2 = Normal, 3 = Expert. Cela permet de faire chaque chapitre avec le niveau de difficulté que l'on souhaite. Pas mal, hein ?
– Pour finir, épatez vos copains et mettez-en leur plein la vue. Voici comment procéder pour figurer en tête du tableau des pilotes. Toujours dans le même fichier, écrivez à partir de l'adresse 110 (6E) : FF FF FF ce qui donne 16 777 215 points au début du chapitre 15. Mais attention, il faut être capable de terminer ce chapitre pour que le programme prenne les points en compte et les reporte dans le tableau d'honneur.

André D.

LEISURE SUIT LARRY 7 (PC-CD)

– Mode Psychédélique : Tapez O et P en même temps.
– Pendant que vous jouez aux dés, appuyez sur CTRL, X et C en même temps.
– Images : sous Windows, ouvrez le répertoire Driver. Vous verrez des fichiers avec l'extension DRV. Copiez-les et changez les extensions en BMP. Vous pourrez alors admirer de très belles images, en ouvrant ces fichiers (ou en les chargeant dans un programme de dessin).

Surfman

POSTAL (PC-CD)

Codes pour la version anglaise. A taper pendant le jeu (et en qwerty).

CHTPOS -	Veste en kevlar et vie reboostée.
CHTMNO -	Idem.
CHTPOW -	Idem.
CHTSOP -	Heat seek missiles et 50 ex. par type de missile (ça ne semble pas marcher à tous les coups).
FLAMENSTEIN -	Donne toutes les armes à feu et munitions.
TITANIII -	Lance-missiles.
EXPLODARAMA -	Donne toutes les armes à explosion et munitions.
CARRYMORE -	"Back pack".
LOBITFAR -	Grenades et "molotov cocktails".
CROTCHBOMB -	Mines.
FIREHURLER -	Lance-flammes et cartouche à fuel.

Nicolas G.

LITTLE BIG ADVENTURE 2 (PC-CD)

– Comment obtenir des 10 points de vies ou de magie à volonté ?
Dans la maison de Twinsen, dans la salle où se trouve la radio, il suffit de tirer avec sa balle au centre de la cible, et voilà, c'était pas compliqué !
– Sur l'îlot CX, pour revenir sur Otringale, ne revenez pas sur vos pas. À la place, allez chercher un disque de route dans la tour de contrôle et empruntez discrètement la soucoupe de l'Empereur, c'est plus rapide et ça évite pas mal d'ennuis. En plus, vous aurez l'honneur et le privilège de vous faire draguer par la copine de l'empereur.

Momo le Grelot

TOTAL ANNIHILATION (PC-CD)

– Le Cheat Mode. Au menu principal, il faut taper DRDEATH. Un nouveau bouton apparaît (avec un os dessus). Cliquez dessus et vous pourrez choisir votre mission.
– Quelques cheat codes. Pendant le jeu appuyez sur Enter puis sur "+" et entrez un des codes suivants, puis "Enter" (tapez le code une deuxième fois pour le désactiver).

CONTOUR# -	Voir contours (avec # compris entre 1 et 5).
DITHER -	Change la vue.
RADAR -	Voir les unités ennemies.
SING -	Votre Commander se met à chanter.
NOWISEE -	Voir carte entière (mode Bataille).
DOUBLESHOT -	Dégâts 2 fois augmentés (mode Bataille).
ATM -	1 000 unités de métal et 1 000 unités d'énergie.

Tony

PUZZLE BOBBLE (PC-CD)

Dans ce jeu pour Fenêtres 95, il est possible de changer de niveau (après avoir sauvé) en allant dans la base de registres de Win95 (en lançant REGEDIT.EXE du répertoire Windows). La base de registres ouverte, allez dans "HKEY_LOCAL_MACHINE", "SOFTWARE" puis dans "Gamebank" et dans "Puzzle Bobble", ici double-cliquez sur "Save Data". Le chiffre qui s'inscrit est le numéro de votre level sauvegardé en hexadécimal (-1), sachant que le jeu comporte 160 niveaux, voici quelques numéros de niveaux à mettre.

13 (pour le niveau 20), 27 (40), 3B (60), 4F (80), 63 (100), 77 (120), 8B (140), 9F (160).

Ensuite redémarrez le jeu et acceptez le chargement de la partie.

François

AGE OF EMPIRES (PC-CD)

Quelques codes pour la VO. Activez le code choisi en tapant ENTER, le code et de nouveau ENTER MEDUSA. Si un paysan se fait tuer par un ennemi, il se transformera en un archer à cheval, et si l'archer se fait tuer, il se transformera en catapulte.

PHOTON MAN - Donne un guerrier avec un laser.
GAIA - Contrôle les animaux.
STEROIDS - Vous obtenez toutes les unités et up-grades.
HOME RUN - Vous gagnez le scenario.

Nicolas G.

MAGESLAYER (PC-CD)

Voici des codes qui vous permettront de finir la démo sans aucune difficulté. Je pense que ces codes fonctionnent aussi pour la version complète. Pendant le jeu, pour activer les codes, utilisez d'abord la touche "petit 2" du clavier, puis entrez le code.

IMPULSE 10 - Pareil à la touche Backspace.
IMPULSE 11 - Active ou désactive le mode Godly (divin).
IMPULSE 12 et IMPULSE 13 - Pareil à la touche ALT.
IMPULSE 43 et IMPULSE 69 - Suicide.
IMPULSE 137 - Effet sonore.

Arnaud

SIM CITY 2000 (PC-CD)

Astuce pour la version Windows 95 en attendant Sim city 3000.

IMACHEAT - À taper en azerty pendant le jeu. Donne 500 000 $ et toutes les récompenses (mairie...).

Par contre, si vous désirez avoir beaucoup d'argent mais obtenir les récompenses vous-même, ce code ne vous conviendra pas. Pour cela, avec un éditeur hexadécimal (Hex Workshop, Hedit...), éditez votre sauvegarde *.sc2 avec * le nom de votre sauvegarde. Allez à l'offset 51 (4F en hexa) et entrez la donnée que vous voulez. Ne pas dépasser 0F423F ce qui représente 999 999 pour le jeu, si vous le faites, vous ferez planter le jeu!

L'adjoint au maire

EXTREME ASSAULT (PC-CD)

Codes pour la version 1.10. Dans le menu principal du jeu, tapez "oh dear" et la reconnaissance des codes sera activée. Alors vous pourrez utiliser les combinaisons suivantes.

ALT-1 - Recharge de munitions.
ALT-2 - Armement supérieur.
ALT-3 - Recharge d'énergie.
ALT-4 - Invincibilité.
ALT-5 - Ah ah...
ALT-6 - Passer à la mission suivante.
ALT-7 - Éliminer les ennemis.
ALT-8 - Mode Hélicoptère.
ALT-9 - Mode Tank.
ALT-0 - Augmente la vitesse.

Surfman

TAKE NO PRISONERS (PC-CD)

Pendant une partie, appuyez en même temps sur Shift et sur la touche au dessus de TAB ("petit 2"). Vous n'avez plus qu'à saisir les codes.

FLY - Pour voler (comme un aigle).
BIGCHEATER - Mode invincible.
NOCLIP - Plus de clipping (on passe au travers des murs).

Appuyez de nouveau sur Shift et "petit 2" pour retourner au jeu.

Alain Provist

NHL 98 (PC-CD)

Voici les codes pour ce jeu de hockey sur glace :

MANTIS - Bras, jambes et cous allongés.
NHLKIDS - Joueurs nains.
HOMEGOAL - But pour joueur à domicile.
AWAYGOAL - But pour les visiteurs.

En voici quelques autres que je vous laisse découvrir

PENALTY, SPOTS, INJURY, CHECK, ZAMBO, GRAB, VICTORY, STANLEY, FLASH, EAEAO.

Dark Forces

FUN TRACKS (PC-CD)

Dès le départ de la course, pour larguer tous vos minables adversaires (qui n'ont pas lu Joystick eux et vont donc rester scotchés à la ligne de départ), il faut déclencher le turbo, dès que le feu vert s'allume, après avoir monté le régime du moteur au max, le turbo est alors plus long et plus efficace tout en faisant un bruit de tonnerre. Si ça marche pas, essayez de déclencher le turbo un peu plus tôt ou un peu plus tard

Travolt'chat

MOTO RACER (PC-CD)

Sous Win95, ouvrez la fenêtre du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Vous devez voir un répertoire "DATA", ouvrez-le. À l'intérieur vous trouverez les fichiers "MOTOKTM.BPT" et "MOTOSPD.BPT". Renommez le fichier "MOTOKTM.BPT" en "JOYSTICK.BPT".
Ensuite, renommez le fichier "MOTOSPD.BPT" en "MOTOKTM.BPT".
Pour finir, renommez le fichier "JOYSTICK.BPT" en "MOTOSPD.BPT". Vous pourrez alors jouer avec la moto de cross sur les parcours de course et vice-versa.

F. Sponcet

CRAZY DRAKE (PC-CD)

Quelques tips à entrer pendant le jeu.

ENTERSANDMAN - Mode Dieu.
NEUROTECH - Vie en plus.
DRAKENUKEM - Temps au maximum.
PLUGANDPLAY - Smart Bomb en plus.
RADIOHEAD - Termine le niveau.
ONE REALITY - Vies au maximum.
COLIN - Donne 20 vies.
KIERAN - ......
SKYNEWS - ......

Camiquaze

QUAKE 2 (PC-CD)

Cheat codes pour le jeu en version démo. À inscrire en cours de jeu, dans la console (atteinte par la touche "petit 2").

GIVE BULLETS - Donne des balles.
GIVE SILENCER - Donne un silencieux.
GIVE SLUGS - Donne les Slugs.

Valium

DARK EARTH (PC-CD)

– Il y a pas mal de façons de finir ce jeu. Si jamais il vous manquait encore un morceau de la clé (ça arrive, des fois), allez dans la grotte de Leona et extrayez un morceau de roche avec l'outil que votre ami Danrys a sur son bureau. Donnez-lui alors le morceau (à Danrys) et montrez-lui les deux morceaux de clé que vous avez déjà. Il vous taillera le troisième.

– Cheat codes. Mettez-vous en mode pause et tapez FORTYTWO. On vous indique que vous êtes en mode Easy. Vous pouvez alors entrer les codes suivants :

BIGFOOT - Les pieds d'Arkhan deviennent énormes.
BIGHEAD - La tête d'Arkhan devient énorme.
MUCHBETTER - Arkhan peut faire pipi où il veut et même sur les cadavres ennemis en appuyant sur la touche Action!

Pour revenir en mode Normal (si on peut appeler ça normal), il vous suffit de taper ben... NORMAL pendant la pause.

Surfman

CYBERIA 2 RESURRECTION (PC-CD)

Patch pour la version complète du jeu:
T'as pas 100 balles ? Non? Eh bien, passez au cheat suivant. Oui ? Alors, allez acheter Cyberia 2, ce jeu d'arcade un peu vieux, mais qui vaut quand même le coup (surtout pour 100 F). Et que vous pourrez faire en entier avec un cheat super cool qui donne accès à tous les tableaux. Le jeu se lance directement à partir du CD 1 et crée un répertoire Cyberia2 pour sauver quelques fichiers. Au départ, on demande le nom du pilote. C'est ce fichier qu'il faut modifier, il porte le nom du pilote avec l'extension .LOG (exemple : JEAN.LOG). Éditez ce fichier de 7 octets et modifiez le premier octet en écrivant 24 (Hexa). Sauvez le fichier et vous aurez accès au 36 étapes du jeu avec la touche L qui affiche les images des niveaux qui sont les suivants :

N°	Image	Genre
1	Boîtier d'ouverture	Présentation
2	Couloir de sortie	Arcade
3	Fuite en voiture	Arcade
4	Route surveillée	Arcade
5	Tunnel	Arcade
6	Ville bien défendue	Arcade
7	La sortie de la ville	Arcade
8	Le tunnel des mines	Arcade
9	Le commandant	Info
10	La foudre	Arcade
11	Le quartier Général	Info
12	Les couloirs du QG	Arcade
13	Les plates-formes supérieures	Arcade
14	Ouvrir l'ascenseur	Puzzle
15	Le ventre de l'ordinateur	Arcade
16	Les labyrinthes	Recherche d'infos
17	Sur la plate-forme	Arcade
18	Sur la terrasse du QG	Arcade
19	Le QG FWA	Arcade
20	Par monts et vallées	Arcade
21	Les montagnes	Arcade
22	Entrée du complexe	Info CD 2
23	Derrière les caisses	Arcade
24	La salle de l'ascenseur	Info
25	La serrure de l'ascenseur	Puzzle
26	La salle de commande	Puzzle
27	Il faut avoir la grosse tête	Arcade
28	Les colonnes du cerveau	Arcade
29	L'escalier de sortie du labo	Arcade
30	Les couloirs	Arcade
31	Les souterrains	Arcade
32	La clé octogonale de la grotte	Puzzle
33	Les couloirs de la grotte	Arcade
34	ZAK pris au piège	Action
35	Le hall de sortie	Arcade
36	ZAK, le final	Conclusion

Note : Il est conseillé d'écouter les Infos qui donnent des conseils sur ce qu'il faut faire et de chosir le mode Facile pour les phases d'arcade, car c'est vraiment très dur d'être un champion !

André D.

BUST A MOVE 2 (PC-CD)

Pour avoir des crédits infinis dans la version démo. Dès que les boules deviennent grises, lorsque vous venez de perdre votre dernière partie, appuyez plusieurs fois et très rapidement sur la barre d'espace. Vous verrez alors que votre nombre de crédits va passer en négatif. À faire seulement lorsque votre nombre de crédits est à zéro.

Francis

ASCENDANCY (PC-CD)

Accédez au Cheat Mode. Attention, cette manip bloque parfois le jeu. Commencez par créer un fichier NOUGAT.LF d'un contenu quelconque, il suffit qu'un fichier de ce nom existe pour accéder au mode secret. Démarrez le jeu puis appuyez sur les touches suivantes :

À LA CARTE PRINCIPALE.
- Appuyez sur 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 pour prendre le contrôle d'une autre espèce extraterrestre.
- Sur 8 pour voir par les yeux de vos adversaires.
- Sur S et toutes les étoiles auront été explorées.
- Sur ALT + E pour dérober les technologies des autres. Retapez le code pour annuler ce mode.
- Sur C pour afficher l'état de la galaxie.
- Sur L pour voir toutes les trajectoires.

À L'ÉCRAN "PLANÈTE".
- Sur I (plusieurs fois au besoin) pour terminer le projet en cours.
- Sur O pour mettre la population au maximum.
- Sur Shift + M pour ajouter au max de population.
- Sur T, pour vous implanter sur la planète.
- Sur R pour que la colonie adversaire passe sous votre contrôle.

À L'ÉCRAN DE RECHERCHE.
- Sur C pour terminer la recherche en cours.
- Sur D ou O pour accéder à toutes les recherches.

Laurent P.

UPRISING (PC-CD)

Pendant le jeu tapez sur "T", puis saisissez l'un des codes suivants.

TUFF - God Mode.
CHUMP - Munitions infinies
(à retaper pour passer en mode Super Chump).

Tony

BLOOD OMEN (PC-CD)

Pendant la partie, faites les manipulations suivantes pour obtenir l'un des résultat de votre choix.

- Points de vie au maximum : Haut, Droite, Attaque, Action, Haut, Bas, Droite et Gauche
- Points de magie au maximum : Droite, Droite, Attaque, Action, Haut, Bas, Droite et Gauche.
- Dark Diary : Gauche, Droite, Attaque, Action, Haut, Bas, Droite et Gauche.

Francis

DEATH RALLY (PC-CD)

Quand vous jouez en réseau, n'hésitez pas à emprunter de l'argent au "Loanshark". Et à plus forte raison encore, quand il ne vous reste plus que 3 courses à disputer. En effet, vous n'aurez pas besoin de le rembourser dans ce cas !

Pour battre l'adversary, faites un emprunt si nécessaire (vous n'aurez pas à le rembourser), améliorez votre voiture, mais surtout, gardez de l'argent pour acheter du "rocket fuel". Dès le début de la course, détachez-vous de lui et ne le laissez plus réapparaître sur votre écran.

À chaque fois que vous l'apercevez, mettez un coup de turbo. Utilisez ce dernier régulièrement, de façon à ne pas en gaspillez (si vous ne l'utilisez pas, c'est du gâchis puisqu'il se recharge tout seul), mais pas trop (il faut en garder au cas où). Et ramassez tous les éclairs par terre, facile !

Un truc infaillible pour poser vos mines, si vous voulez faire mouche à tous les coups : posez-les sur les traces de pneus, surtout si elles sont nombreuses dans une zone. En effet, la trajectoire de vos concurrents est prédéfinie. Autre possibilité : si vous voyez par terre un trou et que ce n'est pas vous qui avez roulé sur une mine, foutez-en une. C'est l'ordinateur qui en avait placé une et un autre concurrent se l'est pris. L'ordinateur ayant des trajectoires prédéfinies...

Lorsque vous changez de voiture, vous pouvez constater que c'est bien plus difficile à contrôler qu'avec l'ancienne voiture. La solution est simple : privilégiez toujours les pneus sur le moteur ou l'armure à l'acquisition d'un nouveau véhicule. Achetez d'abord deux up-grades pneus, avant une de moteur et vous verrez que tout rentrera vite dans l'ordre...

Lorsque dans une course, il y a une chicane non protégée par une barrière, essayez de pousser vos adversaires, si possible d'une branche à l'autre de la chicane (en somme, faites-les couper). Les concurrents ainsi expulsés joueront avec un tour de retard.

Ranx the FireHawk

TOMB RAIDER 2 (PC-CD)

Quelques trucs pour la version démo. Éditez une sauvegarde (de type savegame.x) et effectuez les modifications suivantes.
- Pour avoir 255 small med-pack, allez à l'offset 131 et mettez FF.
- Pour avoir 255 big med-pack, allez à l'offset 132 et mettez FF.
- Pour avoir 255 flares, allez à l'offset 140 et mettez FF.

TBF

JEDI KNIGHT (PC-CD)

Comment utiliser le neuvième pouvoir en multijoueur ? Voici une astuce basique.
- Pour utiliser la protection ou la vision mortelle en multijoueur, c'est très simple : distribuez vos étoiles uniquement dans les pouvoirs du côté lumineux ou dans ceux du côté obscur, mais surtout aucune étoile dans les pouvoirs neutres.

Yvon

BIG RED RACING (PC-CD)

Pour tous les accros de Big Red Racing, dans le circuit Artic, il y a un passage secret. Pour y accéder, il faut suivre la course normale jusqu'au virage en tête d'épingle qui est indiqué par des panneaux. Là, continuez tout droit après les drapeaux rouges. Vous passerez entre 2 panneaux "Virage Dangereux". Continuez et vous rejoindrez une espèce de route au bord d'une falaise. Vous trouverez un saut géant et un tunnel.

Mat le Taré

X MEN CHILDREN OF THE ATOM (PC-CD)

Appuyez sur F10 pour afficher l'écran des options. Une fois sur l'écran de configuration, tapez "SPAM". Ensuite, allez dans le menu SYSTEM et vous verrez de nouvelles options.

- Activez FREE PLAY et vous pourrez continuer une partie sans être limité par le nombre de Continues.
- Activez BOSS SELECT et sauvegardez ensuite les nouveaux paramètres. Commencez une nouvelle partie, choisissez un combat et juste avant que le combat ne se charge, appuyez sur les touches suivantes.

Pour JUGGERNAUT (le Fléau) : gardez les 3 coups de poing enfoncés.

Pour MAGNETO : gardez les 3 coups de pied enfoncés.

Gardez ces touches enfoncées jusqu'à la fin du chargement et jusqu'à ce que le combat commence. Si tout s'est déroulé comme prévu, vous pourrez jouer avec l'un des deux boss.

Dark Forces

CONSTRUCTOR (PC-CD)

Voici une astuce qui permet d'obtenir de l'argent facilement (dans le jeu, hein, pas pour de vrai... quoique). Construisez n'importe quelle maison sans mettre de clôture ni d'amélioration. Puis, dès qu'elle est bâtie, revendez-la immédiatement, pour qu'elle ne perde pas de valeur en se dégradant.

Vous pourrez la revendre plus cher que vous l'avez achetée.

Matthieu C.

HEXEN 2 (PC-CD)

- Cheat codes. Entrez dans la console (avec la touche petit 2), puis entrez les codes suivants.

CHASE_ACTIVE 1 -	Vue arrière du personnage ("souligné" après CHASE).
GIVE H xxx xxx -	Points de santé.
IMPULSE 100 -	Torche.
IMPULSE 101 -	Flacon de quartz.
IMPULSE 102 -	Urne mystique
IMPULSE 103 -	Krater of Might.
IMPULSE 104 -	Chaos device.
IMPULSE 106 -	Summoning Stone.
IMPULSE 108 -	Glyph of The Ancients.
IMPULSE 109 -	Boots of Speed.
IMPULSE 110 -	Disk of Repulsion.
IMPULSE 111 -	Seal of The Ovinmancer.
IMPULSE 112 -	Ring of Flight.
IMPULSE 113 -	Force Cube.
IMPULSE 114 -	Icon of The Defender.

- Ombres avec carte 3Dfx. Pour les possesseurs d'une carte 3Dfx, si vous voulez un effet d'ombre sous les personnages, dans le dossier /HEXEN 2/DATA1, vous trouverez un fichier autoexec.cfg (s'il n'y est pas, créez-le comme un fichier texte). Ajoutez la ligne "r_shadows 1" et relancez Hexen 2. Tous les personnages et objets auront une ombre transparente (beaucoup plus réaliste).

Valium

CRUSADER NO REMORSE, THE NEXT CHAPTER (PC-CD)

Lancez le jeu pendant les fêtes de fin d'année, le 24 décembre au hasard (ou réglez provisoirement à cette date l'horloge de votre PC), et commencez une nouvelle partie. Vous aurez droit au XMas Mode, avec une nouvelle musique.

Ranx the FireHawk

DARK COLONY (PC-CD)

Cette astuce fonctionne pour la démo, et probablement pour la version complète. La manip' est simple, un peu comme celle qui consiste à modifier les fichiers .con dans Duke Nukem 3D. Ici, il suffit d'aller dans le répertoire où se trouve Dark Colony. Là, il y a un répertoire "game stat". Dans ce répertoire se trouvent plusieurs fichiers que l'on peut modifier à partir d'un simple éditeur de texte, tel que le bloc-notes de Windows. Pour modifier le prix des unités, par exemple, il faut ouvrir le répertoire "game stat", puis modifier le fichier "depend". Dans celui-ci, le prix est le deuxième chiffre sous le nom de l'unité, remplacez-le par ce qui vous convient, et voilà.

Gregory B.

US NAVY FIGHTERS 97 (PC-CD)

Cheat pour voler avec tous les avions. Entrez dans l'écran de sélection des avions, pour une mission rapide. Maintenez les touches CTRL et ALT appuyées et cliquez sur le bouton pour voler.

Cinoc

TIME WARRIORS (PC-CD)

Trois petites manipulations pour accéder à des personnages cachés et à un mode de jeu spécial.

Au menu de sélection des personnages, entrez les codes suivants. Note : On considère B comme le coup d'arme fort et C, le coup de pied rapide.

- Maintenir enfoncés, dans l'ordre, les boutons C, B, puis la flèche du bas de la manette de jeu ou des boutons correspondants, puis relâchez les boutons dans le même ordre : vous jouerez avec Will l'épouvantail.
- Même technique, avec cette fois : C, flèche du bas et B. Pour jouer avec Goshem le démon.
- Choisissez un personnage au "Player Select" puis, même technique que précédemment, avec : flèche du bas, C, B, pour avoir un personnage déformé. N'oubliez pas de relâcher les touches dans le même ordre. Si le cheat est accepté, on entend sonner une cloche.

David M.